AMIGA • ...ST • IBM PC • COMMODORE • ATARI • MACINTOSH

# SECRET SERVICE

68 STRON
ZAWIERA KGB NEWS

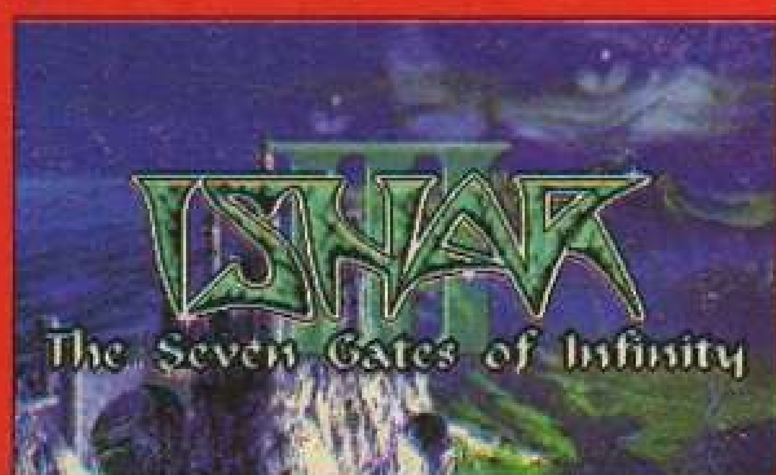
MARZEC (3/95)
INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 2 zł 50 gr
25000 zł

22

IBM PC
MORTAL KOMBAT 2
TAJNE CIOSY
IBM PC

DARK SUN 2 • NCAA BASKETBALL •
TEENAGENT • MENZOBERRANZAN •
KAJKO I KOKOSZ • SYSTEM SHOCK •
ON THE BALL LEAGUE • DARK FORCES •
PROJECT FIRESTART • RISE OF THE TRIAD •
COLONIZATION PL •
NOCTROPOLIS •
CYCLONES •
JUNGLE STRIKE •
5TH FLEET •
i inne...

Jak zamienić Atari na Apple® Macintosh LC 475 Wielka promocja!



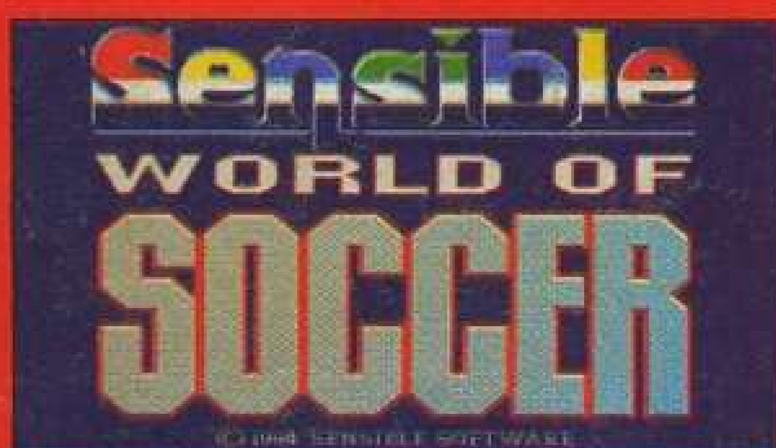

ISHAR 3




FLIGHT COMMANDER 2




SHAQ FU



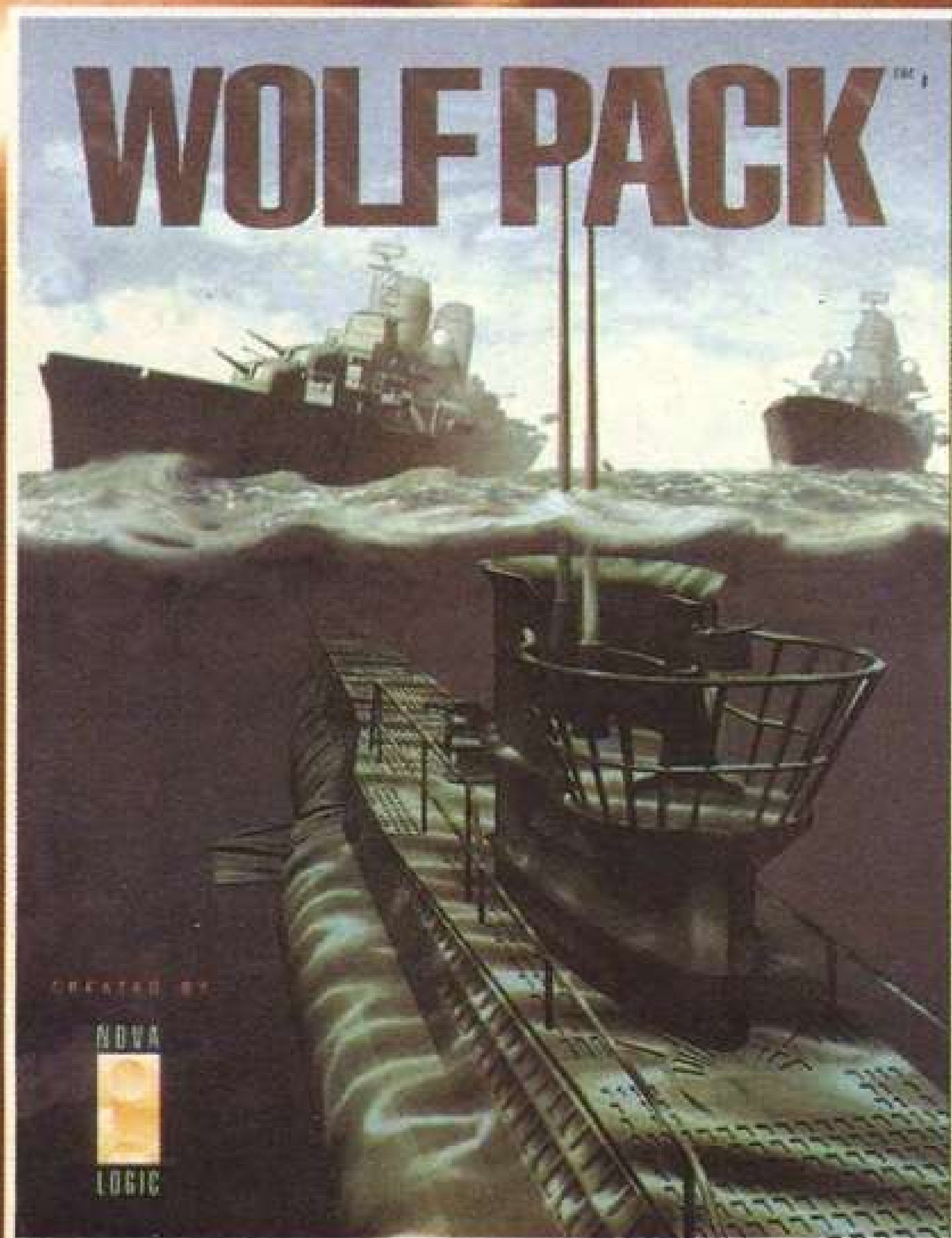

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

PRZEGLĄD GIER DOOM'o-podobnych

## 12 x DOOM

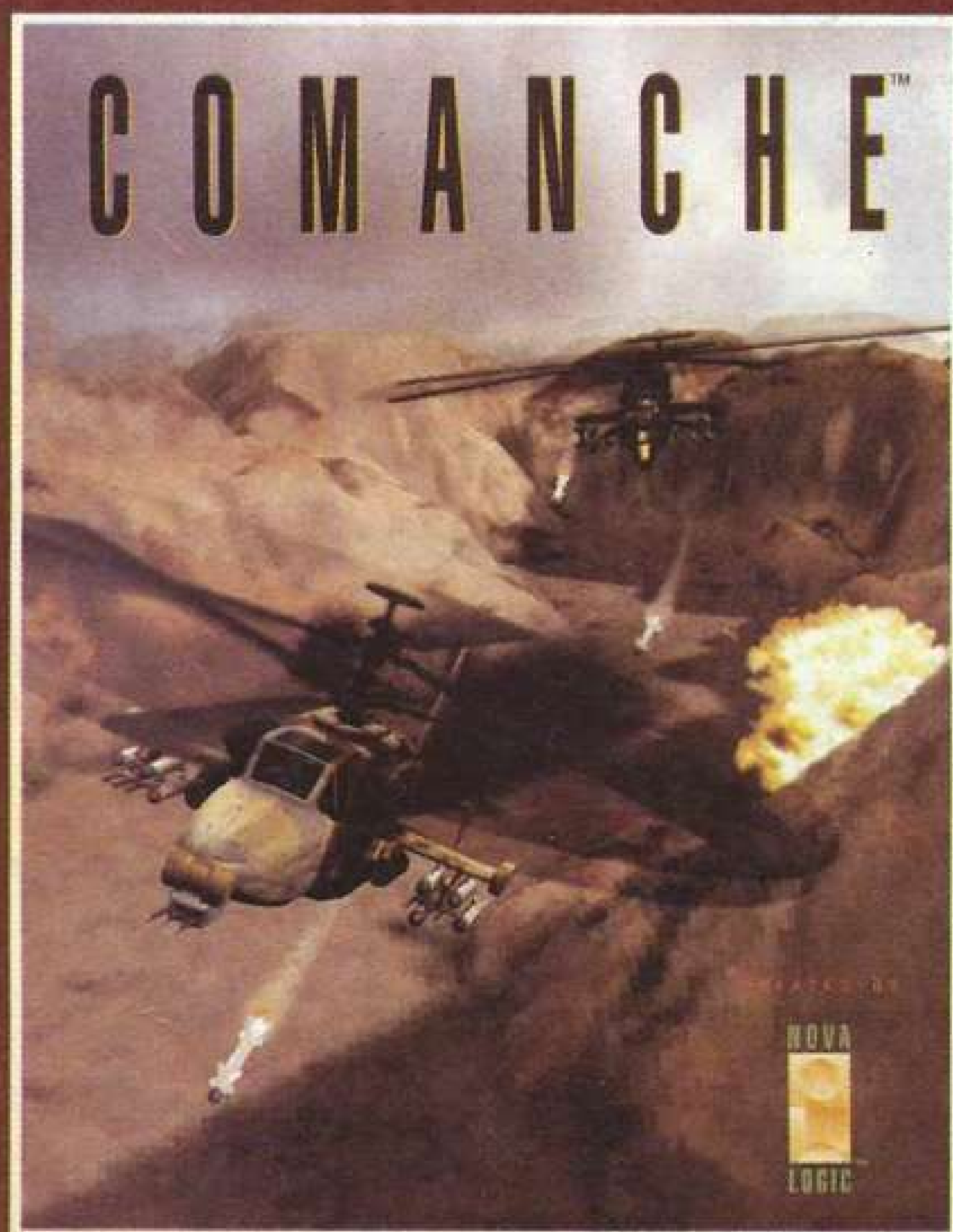
TEST 4 JOYÓW FIRMY SUNCOM

Grafika: Eight Goddesses, Mortal Kombat 2 (Pegaz Ass)

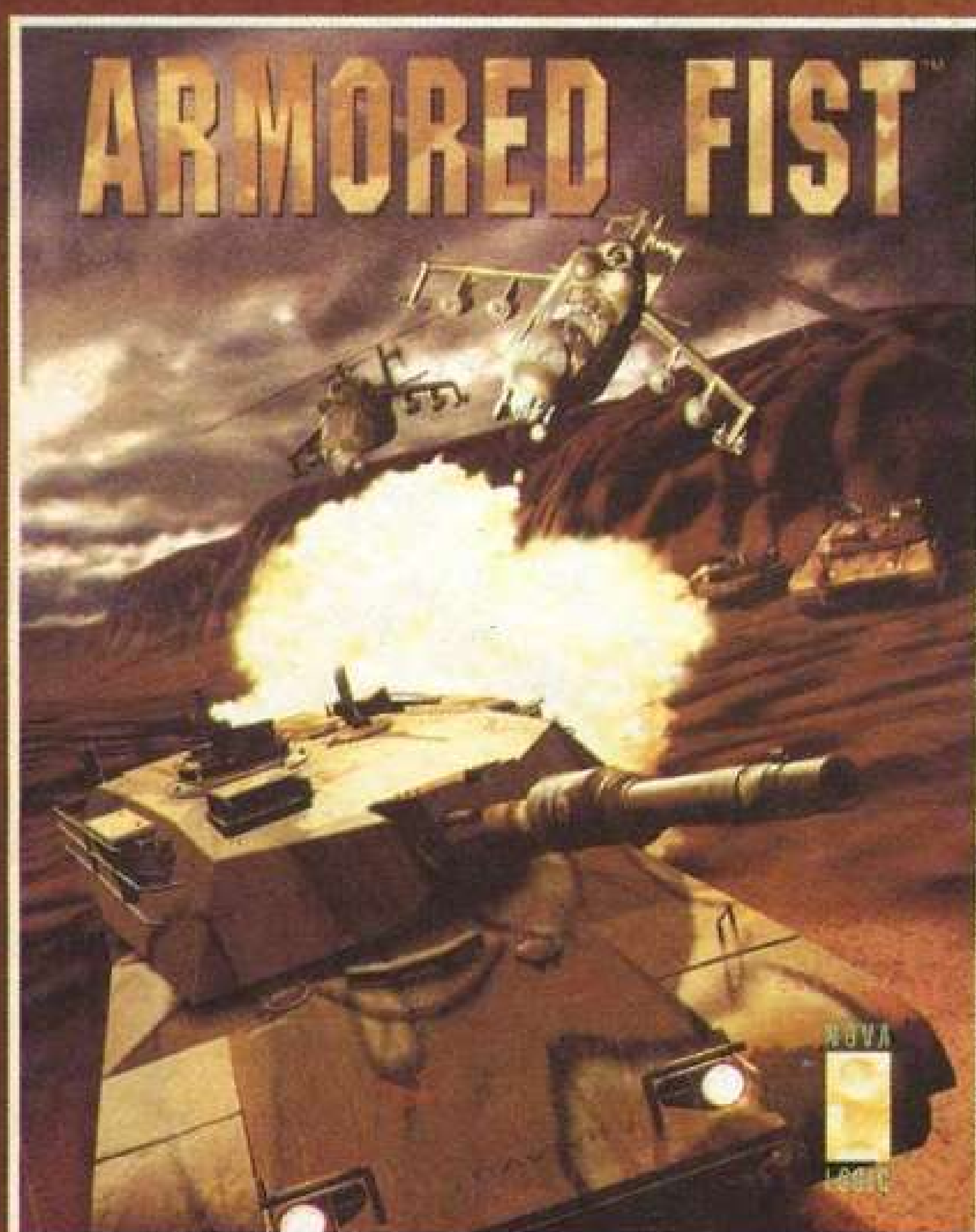



NOVA LOGIC™

To właśnie WOLFPACK ustalił standard w symulatorach walki morskiej dla komputerów IBM. WOLFPACK ze swoją niesamowitą grafiką i dokładnością w odwzorowywaniu szczegółów statków, łodzi podwodnych i niszczycieli oraz wszelkich instrumentów i przyrządów jest prawdopodobnie uważany za jedenz najlepszych symulatorów tego typu.
Zaprojektowany dla jednego lub dwu graczy WOLFPACK pozwala np. na wcielenie się w rolę dowódcy eskorty alianckiej podążającej wraz z flotą na północny Atlantyk i uczestniczenie w konflikcie między amerykańskimi niszczycielami a hitlerowskimi łodziami podwodnymi, kiero-wanymi np. przez oponenta (2 gracz).
WOLFPACK posiada 70 różnych misji, które rzucają wyzwanie nawet najbardziej doświadczonym graczom. Symulator ten pozwala także na konstruowanie własnych misji. Fraktalowe animacje (w pakiecie CD) oraz realistyczne dźwięki przenoszą gracza w niebezpieczne, lodowate głębiny północnego Atlantyku.




Prawdopodobnie najbardziej popularny symulator helikoptera RAH-66 Comanche Attack na świecie. Płynna foto-realistyczna grafika (fraktalowa) oraz zdigitalizowane, dające wrażenie przestrzenności dźwięki stwarzają ekscytującą atmosferę gry. Latanie w wąwozach, chowanie się wśród gór, szpiegowanie wroga i oczywiście sama walka zarówno powietrzna jak i lądowa to kwintesencja tego symulatora.
W pakiecie z CD znajduje się animowana trylogia Comancha, oraz specjalne tytułowe animacje wraz z 10 dodatkowymi misjami.




Znajdujesz się w samym sercu zaciekłej walki z użyciem najnowocześniejszej broni. Przedzierając się przez kłęby dymu unoszące się nad Twoją ostatnią ofiarą czujesz, że ktoś Cię obserwuje. Włączając czujniki termiczne zauważasz coś gorącego z tyłu za drzewami. Urządzenie wykrywające cel przybliża Ci automatycznie na ekranie nieprzyjacielski pojazd – radziecki czołg T-80, który, właśnie w tej chwili, obraca się w Twoim kierunku. Nie ma już czasu na myślenie...
Ładujesz działo, blokujesz celownik i... STRZELASZ!
Doskonała jakość zdigitalizowanego dźwięku (odgłosy walki) oraz zdigitalizowanej mowy to jeszcze jeden atut tej niesamowitej, wykonanej przy użyciu techniki fraktalowej, gry firmy NovaLogic.

Wymagania opisanych gier:
komputer IBM-PC lub kompatybilne
386 SX lub lepszy
min. 4MB RAM
MS-DOS 3.3 lub nowszy
karta VGA
Dysk twardy
CD-Rom drive

Firma NovaLogic stworzyła nowe świetne gry.
Teraz masz okazję wypróbować możliwości prawdziwego symulatora
**helikoptera,**
**czołgu,**
**oraz okrętu podwodnego.**
Wszystkie gry wykorzystują grafikę fraktalową, pracują w trybie wysokiej rozdzielczości a na dodatek posiadają całą gamę zdigitalizowanych efektów dźwiękowych.
Jeżeli jeszcze nie natknąłeś się na żadną grę tej firmy to nie widziałeś nigdy pradziwego symulatora

WOLF




**COMPUTER GROUP** sp. z o.o.
W-wa, ul. Okrężna 3
tel. 642 27 66

# MENU




**SECRET SERVICE MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH**

**Wydawca**
ProScript Sp. z o.o.

jest członkiem

**OGÓLNOPOLSKIEGO STOWARZYSZENIA WYDAWCÓW**

**Redaktor naczelny**
Marcin Przasnyski
**Z-ca red. nacz.**
Waldemar Nowak

**oraz**
Paweł Chmielowiec
Andrzej Cwalina
Dariusz Góralski
Marcin Kamil Górecki
Marcin Gutkiewicz
Paweł Jankowski
Lech Kalwas
Piotr Kochański
Piotr Lutostański
Piotr Mańkowski
Jacek Marczewski
Kamil Mętrak
Piotr Pawlak
Mateusz Przasnyski
Robert Rogowski
Tomasz Rogowski
Tomasz Sękulski
Paweł Sikora
Bogdan Stępień
Bogdan Wiciński
Adam Wieczorek
Anna Maria Woźniak

**Design & DTP**
STUDIO **ProScript**
Pegaz Ass® Design Group
Waldemar Nowak
Jacek Piekarek

**Druk**
Wojskowe Zakłady Graficzne, Warszawa,
ul. Grzybowska 77

Nakład 107.000 egz.

**Adres redakcji**
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa
tel. (0-22) 201-261 w. 550
(godz. 9⁰⁰-16⁰⁰)
TYLKO dla faxujących
fax (0-22) 209-309




numer nie sponsorowany

Special bonus greetings:
red. Wojtek (nice party at Marriot)
Acclaim (good work, guys)
starzy dłużnicy (i can get no sat...)
Manga-okładkę dedykujemy MortalGulashowi za ofiarną postawę.
Niech żyje Akira!

Special fuckings:
Jwit (O! Ela – straciłaś przyjaciela)
...and no more fucks today

**Po nocy zawsze przychodzi dzień, a po burzy spokój. Tym razem po przygodówkowej suszy pojawiło się naraz kilka ciekawych gier - zarówno dalszych części wcześniejszych przebojów, jak i nowych niezależnych tytułów. Mamy też polską kartę atutową - jest nią TEENAGENT, który niechybnie zasłuży na miano przeboju, podobnie jak najlepsze współczesne zachodnie produkcje.**

**Nad wszystkimi wydawanymi ostatnio grami wisi jednak nieuchronne widmo CD-ROM. Tylko nieliczni decydują się jeszcze na wydawanie swych gier na dyskietkach, przy czym na Zachodzie są one droższe niż wersje kompaktowe! Od tego nie ma już odwrotu... chyba że w stronę konsol.**

# ALONE IN THE DARK 3

Edward Carnby znów jest sam w ciemnościach. Jego wystraszona mina dobitnie świadczy, że ma niemal mokro w spodniach. Znów zadarł z siłami ciemności, które porwały dorosłą już Emily, a Edek odważył się ruszyć jej na ratunek.

INFOGRAMES przerywa trwające ponad rok milczenie. Wszystko wskazuje na to, że ALONE IN THE DARK 3 będzie hitem tak jak poprzednie części. Gra ma niesamowity scenariusz, duży stopień trudności, wiele zagadek i ciekawych kombinacji przedmiotów. Akcję toczącą się w latach dwudziestych na Dzikim Zachodzie w miasteczku Slaughter Gulch zailustrowano wspaniałymi tłami i niezwykle wymownie udźwiękowiono. Zasady sterowania pozostały, grafika postaci i animacja nie zostały niestety ulepszone, ale to się sprawdza! Gra pracuje przyzwoicie nawet na powolnych komputerach 386. Wydano ją na razie tylko na CD-ROM, z czego kod zajmuje 34 MB, a dźwięk zapisany jest na ścieżce audio płyty.

Produkcja/Wydawca: INFOGRAMES
Platforma: PC VGA, CD-ROM





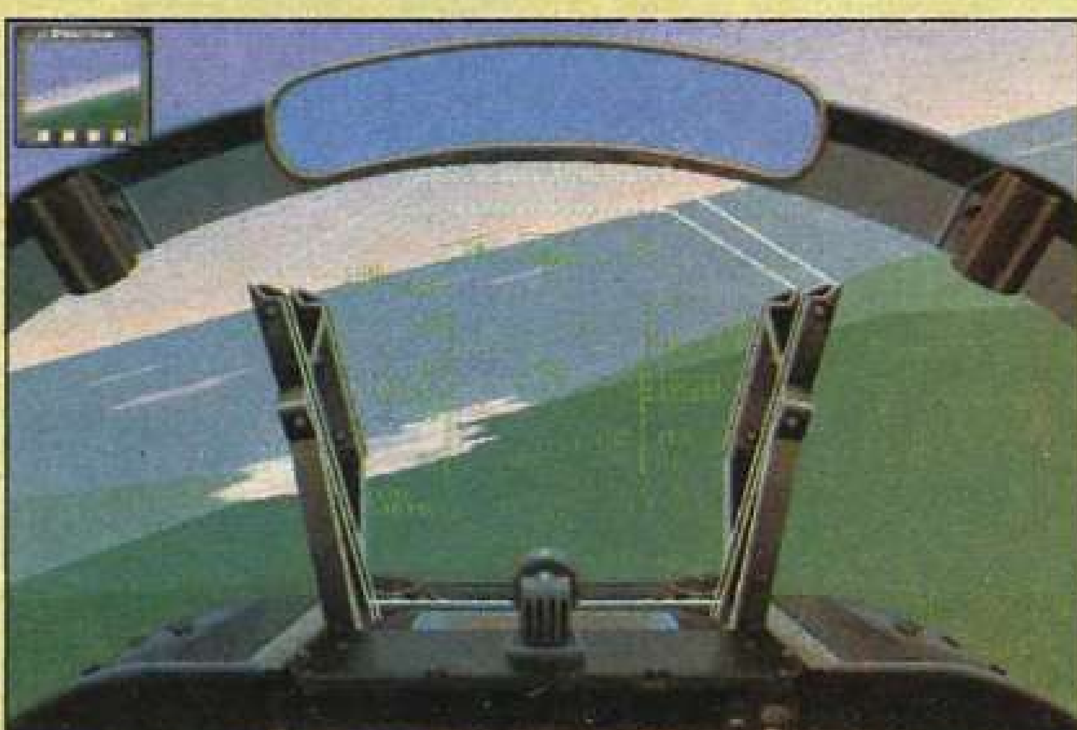




# US NAVY FIGHTERS

Oczekiwany od dawna symulator z wielkim hukiem nadleciał. US NAVY FIGHTERS pracuje w trybie podwyższonej rozdzielczości, posiada bibliotekę danych obejmujące informacje m.in. o samolotach, okrętach i czołgach, wzbogacane możliwością oglądania pojazdów ze wszystkich stron. Wszystkie odprawy są w postaci digitalizowanych filmów, można uczestniczyć w kampaniach, bądź brać udział w pojedynczych misjach. Grafika samego symulatora robi wielkie wrażenie – gra potrafi wyciągnąć tryb 1024x768 punktów, ale niestety potrzebne są ekstremalnie szybkie komputery. Dla niedzielnych lotników przygotowano opcje takie jak nietykalność, czy niewyczerpywalna amunicja. Jeśli chodzi o prezencję, US NAVY FIGHTERS jest najlepszy, zaś jeśli chodzi o realizm – już niedługo wypowiedzą się o tym spece gatunku. Gra będzie wydana w Polsce przez IPS COMPUTER GROUP.

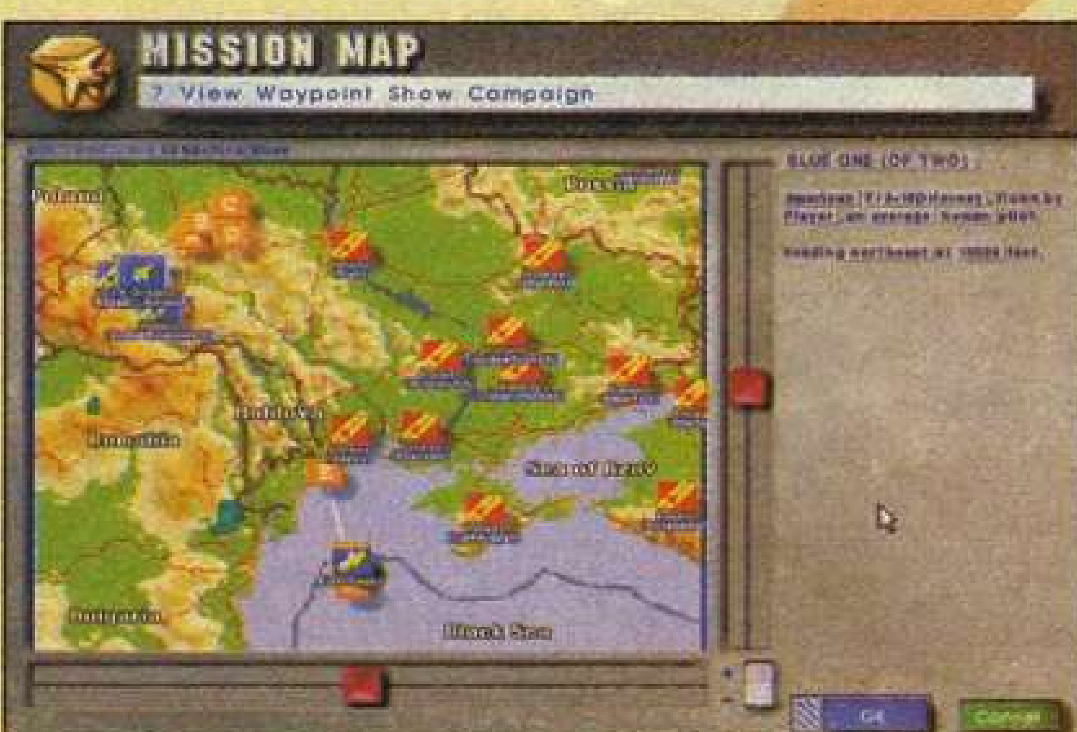
Produkcja/Wydawca: ELECTRONIC ARTS
Platforma: PC SVGA, CD-ROM












# CYBERIA

Mniej więcej rok temu spory szum wywołał REBEL ASSAULT (CD), w wydanej właśnie grze CYBERIA (CD) jest bardzo wiele elementów do złudzenia podobnych graficznie. Jest rok 2027, międzynarodowa organizacja FWA (Free World Alliance) toczy otwartą wojnę z pewną tajną agencją, stanowiącą faktycznie związek zawodowy kryminalistów. FWA ma w swych rękach hackera, którego łagodnym przymusem zachęca do misji sabotażowej na terenie wspomnianej agencji. Hackerem jesteś ty, wsiadasz do ponaddźwiękowego wehikułu i ruszasz ku ukrytej wśród niedostępnych rosyjskich stepów bazy. Pierwsza część gry rozgrywa się w powietrzu, celem jest chwytanie w celownik wrogich pojazdów i odpalanie wiązek laserowych. Rzecz jasna nie jest to symulator – cała sceneria została uprzednio wyrenderowana, nie można więc latać jak się chce. Po dotarciu do bazy, elementy zręcznościowe zostają wzbogacone przez porcję łamigłówek. CYBERIA wygląda bardzo ładnie, dość mało jest w niej „czystej gry", jej potencjalnych zwolenników należy szukać wśród fanów AMERICAN LASER GAMES czy SCI.

Produkcja: XATRIX
Wydawca: INTERPLAY
Platforma: PC VGA, CD-ROM





# DRUG WARS

Po wywołujących ambiwalentne odczucia SPACE PIRATES, firma AMERICAN LASER GAMES wydaje kolejną filmową strzelaninę. DRUG WARS (CD) to klimaty i scenerie podobne jak w CRIME PATROL – terroryści, punki, grube ryby czarnego rynku i... tym razem piękne dziewczyny. Gra będzie sprzedawana w Polsce przez firmę CD Projekt.

Produkcja/Wydawca: AMERICAN LASER GAMES
Platforma: PC VGA, CD-ROM






# GUILTY

Jack T. Ladd przypieczętowywał właśnie swój kolejny szwindel, gdy nagle nie wiadomo skąd zjawił się krążownik, będący własnością intergalaktycznej policji. Zdziwienie Jacka wzrosło na widok jednoosobowej załogi, którą stanowiła Ysanne Andropath, kotka jak z rewii w unifor-



mie agenta federalnego. Będąc pod taką eskortą nie protestował zbytnio słysząc, że lecą do najbliższego więzienia, szybko jednak zabrakło paliwa i pojazd zmuszony został do przymusowego lądowania na mroźnej planecie.

To tylko początek smakowitej





przygodówki GUILTY, stanowiącej kontynuację INNOCENT UNTIL CAUGHT – całość ma wiele wspólnego ze słynnym cyklem s-f Harry'ego Harrisona „Stalowy Szczur", a Jack T. Ladd to odzwierciedlenie Jima di Griz. Na początku można wybrać jedną z dwu postaci, potem odwiedza się kilka planet, obracając się w dość podejrzanych sferach. W międzyczasie nastąpi incydentalny atak Obcych, Jack w przerwie między interesami będzie musiał go zatrzymać. Trzeba podkreślić wyjątkowo ładną muzykę no i oczywiście barwną fabułę.

Produkcja: DIVIDE BY ZERO
Wydawca: PSYGNOSIS
Platforma: Amiga, PC VGA



# ZONE RAIDERS

Twórcy ZONE RAIDERS w widoczny sposób przeżywają fascynację MEGARACE (CD). Stworzyli zręcznościówkę, w której pędzisz bolidem po wijącym się jak serpentyna torze, wokół którego umiejscowione są wieżowce i ogromne elewacje reklam. ZONE RIDERS posiada grafikę wektorową, do gry potrzebny będzie bardzo szybki sprzęt, gdyż wszystko generowane jest w czasie rzeczywistym a nie tak jak w MEGARACE – przygotowane wcześniej w postaci filmu.

Produkcja: IMAGE SPACE
Platforma: PC VGA



# KING'S QUEST 7

Pracujący pod Windows KING'S QUEST 7 (CD) jest już na rynku. Gra podzielona jest na sześć rozdziałów, rozpoczynając zabawę można wybrać start od dowolnego z nich. Jakość grafiki bije na głowę wszystkie dotychczas wydane gry wzorowane na filmach rysunkowych. SIERRA wprowadziła ułatwiające zabawę nowinki, takie jak automatyczna kontynuacja w wypadku śmierci (ta zdarza się często) czy możliwość błyskawicznego przerwa-



nia konwersacji lub animacji. Nastrój jest słodziutki, cechuje go sentymentalizm i „dziecinność" akcji. Jakościowo gra nie odbiega od poprzednich części, z tym że dopracowana jest w każdym szczególe. Szanse, że KING'S QUEST 7 kiedykolwiek ukaże się na dyskietkach spadły do zera – program zajmuje



ponad 500 MB, z czego 200 MB to stanowiące integralną całość grafika i animacje postaci.

Produkcja: Roberta Williams
Wydawca: SIERRA ON-LINE
Platforma: PC Windows, CD-ROM

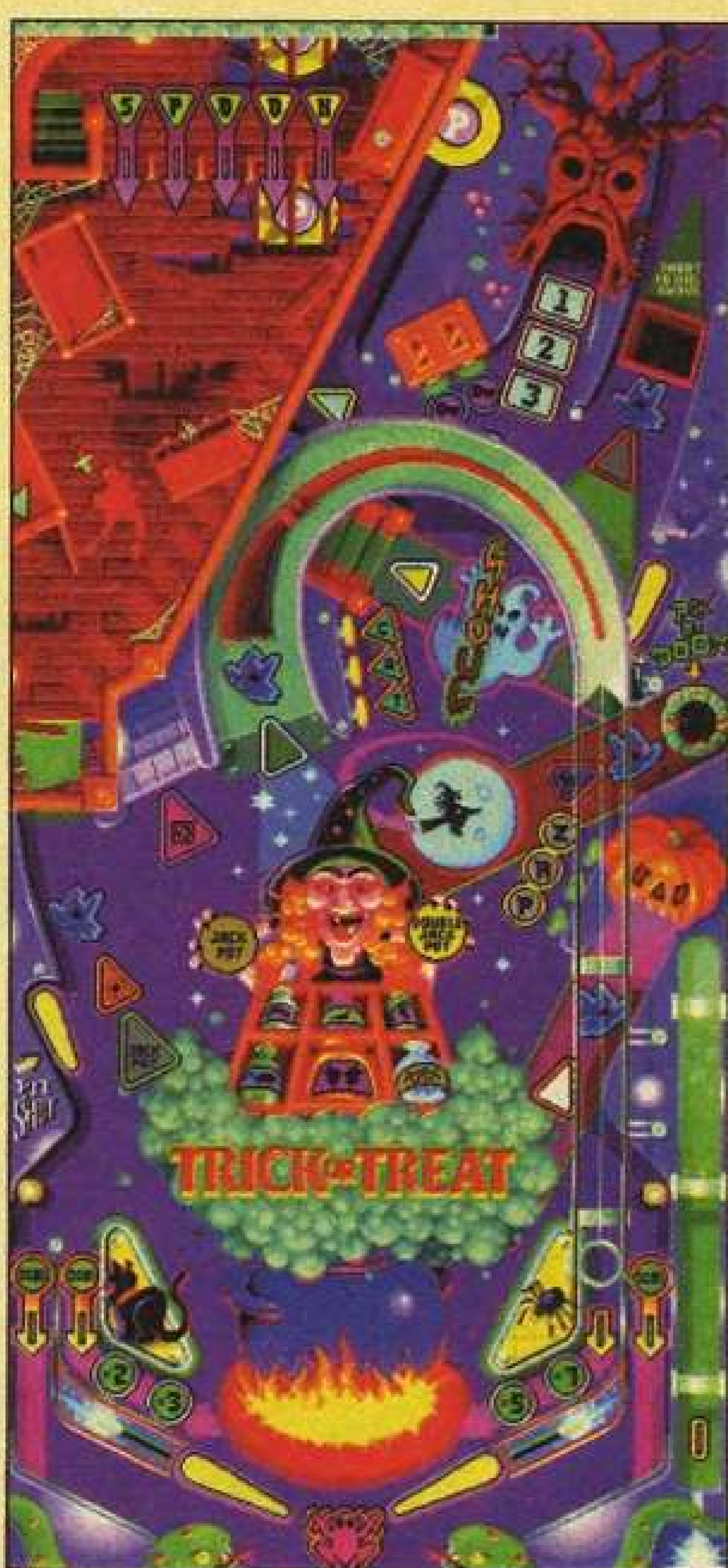


# PSYCHO PINBALL

„Psychiczny Bilard" albo lepiej „Bilard dla Psycholi" ma szansę wybić się na czoło wśród zalewu gier ze słówkiem PINBALL w nazwie. Stoły są kolorowe, a na nich grzybki, bonusy, rampy, dziury i wszędobylska kula. Jednak PSYCHO PINBALL dzięki szybkiej, płynnej animacji, bardzo pomysłowym stołom i dużej dynamice będzie znaczącym konkurentem dla gier 21st CENTURY. Wyprzedzając premierę firma CODEMASTERS wydała nawet kompakt z psychomuzyką nagraną przez thrashowe i punkowe zespoły underground.

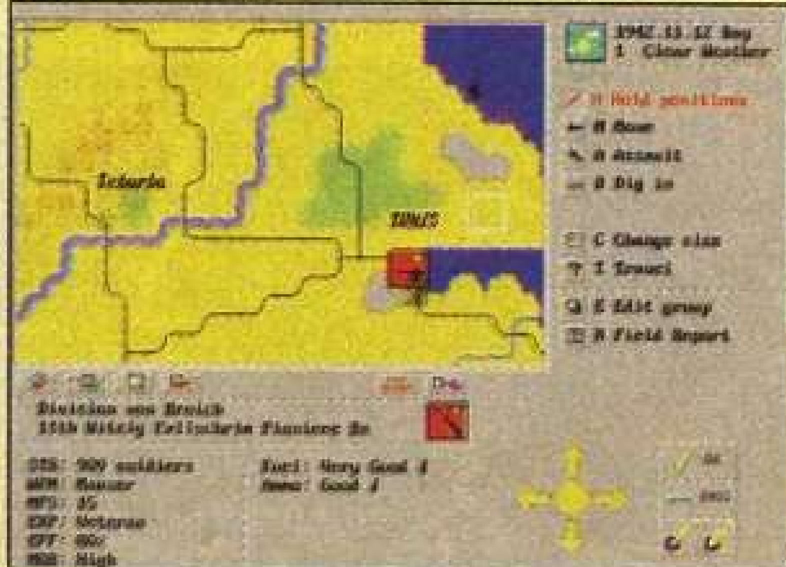
Produkcja/Wydawca: CODEMASTERS
Platforma: PC SVGA i konsole

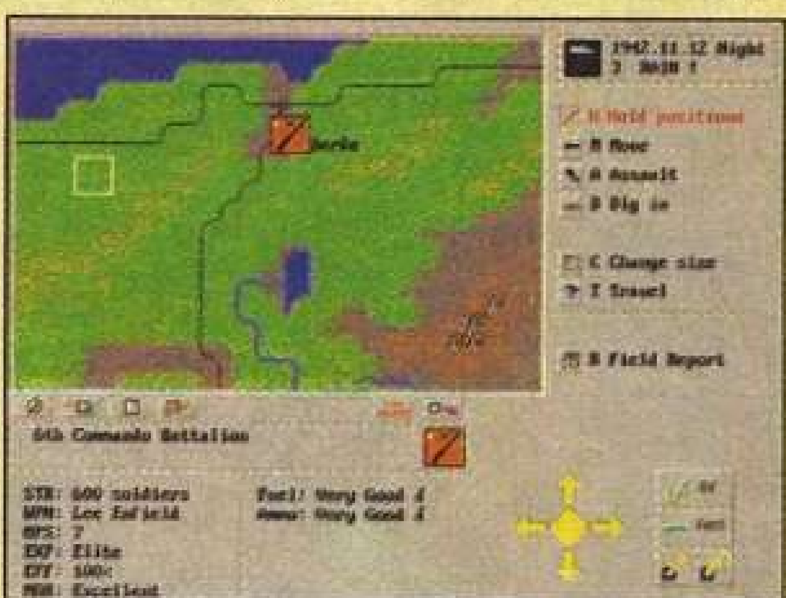



# TIGERS IN SAND

Mamy wreszcie zapowiedź dobrej polskiej gry strategicznej. Jej tematyką jest operacja TORCH (Afryka Płn., 1942 r.). TIGERS IN THE SAND będzie planszową grą strategiczną typu operacyjno-taktycznego, z której wersją beta mieliśmy okazję się zapoznać. Idea gry przypomina V FOR VICTORY, choć ze względu na prostsze sterowanie i zasięg operacji (cały teatr wojenny) może być dla niej konkurencyjna. Gra ma przyzwoitą grafikę – VGA, niezbyt skomplikowane





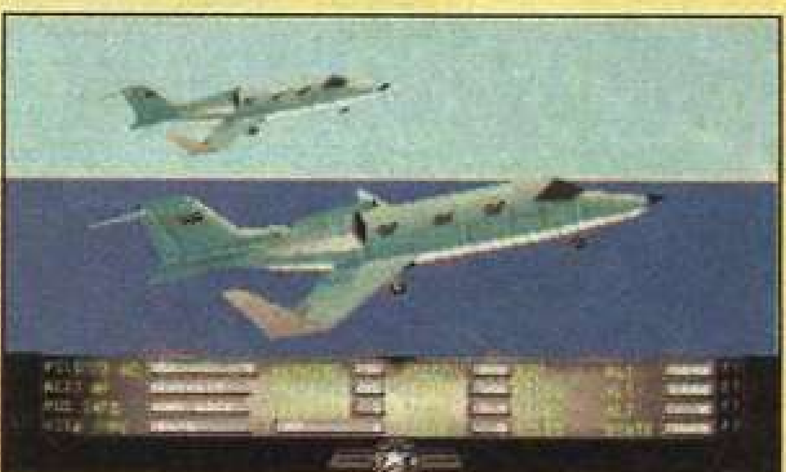
sterowanie – klawiatura i mysz, a ponadto można ją uruchomić nawet na AT 286. Autorzy zapowiadają algorytmy do gry z komputerem, różne scenariusze i oczywiście wersję polskojęzyczną. Życzymy, żeby TIGERS IN THE SAND osiągnęła taką samą popularność jak gry R.T.SMITH'a – DESERT RATS i VULCAN (opis w SS'16) o podobnej tematyce i podobnym, choć znacznie prymitywniejszym sterowaniu.

Produkcja: Paweł Jadczak i Paweł Klimaszewski
Platforma: PC VGA

# NAVY STRIKE

MICROPROSE po zapaści spowodowanej stratą zespołu opracowującego linię realistycznych symulatorów (F-15 STRIKE EAGLE 3, F-14 FLEET DEFENDER) będzie kontynuować tę linię. Następnym symulatorem z serii realistycznych będzie NAVY STRIKE -- gra, którą można określić jako połączenie TASK FORCE 1942 i F-14 FLEET DEFENDER. W sumie będzie to więc produkt podobny do HARRIER ASSAULT – dowodzenie na poziomie operacyjnym, strategicznym oraz osobiste wykonywanie misji.

Większość misji w NAVY STRIKE jest osadzone wokół operacji „Pustynna



Burza", wymierzonej przeciwko irackiej inwazji w Kuwejcie.

W grze zaimplementowano wiele samolotów współczesnego pola walki oraz prototypów: FA-18, A-12 i F-22. Gra zapowiada się na niezły kąsek dla wielbicieli symulatorów i mimo pracy w podstawowej rozdzielczości wygląda bardzo porządnie.

Produkcja/Wydawca: MICROPROSE
Platforma: PC VGA





# PIOTRKÓW 1939

Autorzy polskiej gry strategicznej ARDENY – grupa THE SWORDS kończy prace nad swym drugim produktem, tym razem nawiązującym do historii Polski. PIOTRKÓW 1939 będzie początkiem całej serii gier przedstawiającej kampanię wrześniową 1939 roku. Interfejs sterowania oraz wygląd mapy przypomina ARDENY, dokonano jednak wielu usprawnień oraz dodano obsługę myszy. Bardzo sugestywnie zrealizowane jest intro, które zawiera dokumentalne zdjęcia i nawet oryginalne przemówienie Adolfa Hitlera. Gra będzie wydana na przełomie marca i kwietnia przez IPS Computer Group.



Produkcja: THE SWORDS
Wydawca: IPS COMPUTER GROUP
Platforma: PC VGA





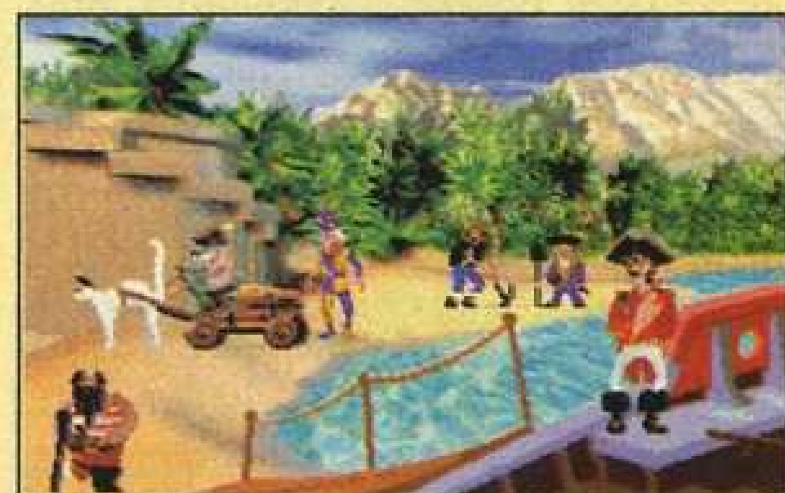
# LEGEND OF KYRANDIA 3

W pierwszej części sagi Fables & Fiends przedstawiano Malcolma w sposób dla niego niekorzystny. Błazen z roli czarnego charakteru awansował obecnie do statusu głównego bohatera i wymierne efekty tego widać w LEGEND OF KYRANDIA 3: MALCOLM'S REVENGE (CD). Gra ma rzeczywiście doskonałą grafikę, tworzoną na profesjonalnych stacjach graficznych. Akcja nie jest liniowa, równocześnie nie rozwiązujesz wiele zagadek, które dopiero w finale splotą się ze sobą. Trzeba niestety klikać myszką po całym ekranie, bo przedmioty są nieoznaczone, zabrakło też wygodnej opcji automatycznego przemieszczania się pomiędzy odległymi planszami. KYRANDIA 3 operuje dużymi dawkami humoru, do tego dochodzi digitalizowana mowa w trakcie całej rozgrywki, śmiechy i oklaski dochodzące jak gdyby z widowni, a nawet możliwość ustawienia karykaturalnych głosów postaci (Helium Mode). Ogólnie rzecz biorąc jest to bardzo luksusowa gra przygodowa.






Produkcja: WESTWOOD
Wydawca: VIRGIN
Platforma: PC VGA, CD-ROM








# PINKIE

PINKIE to prosta zręcznościówka z miłą grafiką i łatwo wpadającą w ucho muzyką. Na pierwszy rzut oka widać, że jest ona wzorowana na hicie JAMES POND 3. Gra przeznaczona jest raczej dla dzieci o małpiej zręczności, zaś tym co denerwuje jest wachlowanie dyskietkami.
Platforma: Amiga 500, CD32



# VIRTUAL GOLF

Interesujące podejście do golfa przedstawił CORE DESIGN w VIRTUAL GOLF: THE SCOTTISH OPEN. Program wyróżnia możliwość dowolnego przesuwania widoku na pole gry – można patrzeć z góry, bądź wykonywać obrót o 360°, po to by lepiej widzieć sytuację. Ubogi pakiet uderzeń i niedużo opcji nie zachęcą golfowych profesjonalistów, oglądających na kanałach satelitarnych popisy Erniego Elsa czy Colina Montgomery. VIRTUAL GOLF może być natomiast wspaniałą wprawką dla osób, które jeszcze nie korzystały z programów dotyczących tego sportu.



Produkcja/Wydawca: CORE DESIGN
Platforma: PC VGA/SVGA



# V4V6: STALINGRAD

W okresie od 17.07.1942 do 2.02.1943 toczyła się jedna z największych bitew II Wojny Światowej – pod Stalingradem, której wynik zaważył na losach wojny. W listopadzie 1942 r. wojska sowieckie zatrzymały ofensywę niemiecką na przedpolach Stalingradu oraz na zachodnich przełęczach Kaukazu i przeszły do kontrofensywy. W jej wyniku do lutego 1943 r. przerwały front i okrążyły 330-tysięczne zgrupowanie niemieckie, którego trzonem była 6 Armia Polowa dowodzona przez gen. F. Paulusa. Niemcom nie pomogły nadzwyczajne wysiłki podejmowane dla odblokowania otoczonych wojsk (kontrofensywa gen. E. von Mansteina oraz most powietrzny zorganizowany dla zaopatrywania okrążonych wojsk) – zgrupowanie F. Paulusa zostało zniszczone.

Tematyką V FOR VICTORY 6 jest właśnie bitwa stalingradzka. Kolejna gra z serii V4V niewiele różni się od pięciu swoich poprzedniczek – podobna grafika SVGA (VESA w rozdzielczości nawet 1280x1024) i dźwięk, a także ten sam interfejs użytkownika co w OPERATION CRUSADER. Jedyna różnica to kilkanaście nowych opcji, których jeszcze nie było w poprzedniej grze.




Produkcja: ATOMIC GAMES
Wydawca: AVALON HILLS



# STAR TREK „A FINAL UNITY"

Trzecia gra z serii STAR TREK z podtytułem THE NEXT GENERATION: A FINAL UNITY będzie wydana na przełomie marca i kwietnia przez MICROPROSE. Zapowiadaliśmy ją co prawda już w październiku'94, ale wiadomo na pewno, że prace są już na ukończeniu.



Rozpoczęcie sprzedaży zbiegnie się z premierą nowego filmu STAR TREK – trzeciego pełnometrażowego filmu z tej serii. Fani seriali telewizyjnych i niezliczonych wydań na kasetach wideo kolejny raz przeniosą się w otchłań Kosmosu na pokładzie USS Enterprise.

Nowy STAR TREK wejdzie na ekrany naszych kin równo z zachodnią premierą, zaś gra trafi na sklepowe półki niewiele później, wydana przez IPS COMPUTER GROUP.

STAR TREK „A FINAL UNITY" jest przygodówką z elementami strategiczno-zręcznościowymi. Mniejsza teraz z fabułę, warto powiedzieć kilka słów o technicznej stronie gry. Będzie ona pracować nawet na najzwyklejszych komputerach 386 w podstawowej rozdzielczości (320x200), za to na szybszych maszynach wyposażonych w odpowiednie karty graficzne, STAR TREK będzie pracował w rozdzielczości 640x480 w trybie HiColor (64 tysiące kolorów). Gwarantuje to doskonałą, bajeczną grafikę, w której ręcznie rysowane tła i renderowane wraz z twarzami postacie będą porozumiewać się głosami aktorów z telewizyjnego serialu.



Produkcja/Wydawca: MICROPROSE
Platforma: PC SVGA, CD-ROM



# PROJECT FIRESTART

W ramach eksperymentu nazwanego „Project Firestart" naukowcy wyhodowali organizmy mogące przeżyć w ekstremalnie nieprzyjaznych warunkach. Następnie, zgodnie z zarządzeniem finansujących eksperyment wojskowych, wszczepiono mutantom agresywność oraz cechy umożliwiające prowadzenie walki. Nie trzeba było bardziej kusić losu – pewnego dnia mutanty po prostu zbuntowały się i pozabijały całą załogę opanowującą stację „Prometeusz".

Młody komandos John Hawkins był właśnie świeżo po obiedzie, gdy przyszedł rozkaz przygotowań do nowej misji. Cel: spenetrować całą przestrzeń stacji, nawiązać kontakt z pozostałymi przy życiu ludźmi, a następnie odnaleźć dziennik pokładowy i uruchomić system samozniszczenia.

— — —

Po długim locie wahadłowcem John nagle znalazł się sam w małym pomieszczeniu. Ostrożnie skierował się w stronę drzwi. Wszędzie świeciło pustką. W drugim pomieszczeniu wsiadł do windy i pojechał na poziom drugi. Poszedł w lewo i znalazł się w korytarzu A. W jego środkowej części znajdowały się drzwi prowadzące do korytarza C. Dalej były dwie windy. Wsiadł do jednej z nich i pojechał na poziom trzeci. Tam skierował się w lewe drzwi prowadzące do korytarza L, gdzie znalazł windę uruchamianą kartą identyfikacyjną.

Następne drzwi prowadziły przez salę video do przechowalni mutantów. Wielka szyba, przez którą obserwowano rozwój embrionów była pęknięta, a drzwi rozerwane. Przeszukanie zwłok zaowocowało znalezieniem karty ID i lasera. John postanowił zajrzeć jeszcze do pomieszczenia z lewej strony. Na fotelu siedział jakiś facet, kiedyś na pewno był żywy. Trup trzymał w ręku kolejną kartę identyfikacyjną. Hawkins zauważył też kasetę video na stoliku obok. Czyżby to był dziennik pokładowy? Aby to sprawdzić wrócił do sali video i włożył kasetę do odtwarzacza. Ekran ożył pokazując kronikę przebiegu eksperymentu. „Poszło jak z płatka" – pomyślał John, nieświadom tego, co go jeszcze spotka. Wyjął kasetę i udał się na poszukiwanie pozostałych przy życiu ludzi.

Pobiegł w kierunku wind, gdy nagle zobaczył przed sobą zieloną postać. Nie namyślając się długo nacisnął spust, ale dopiero szósta seria zmieniła przeciwnika w bryzgające krwią mięso. Pobiegł dalej, ominął pomieszczenie z windami i znalazł się w korytarzu M. Na jego końcu znajdowała się winda, zjechał nią na drugi poziom. Strzelając do pojawiających się stworów skierował się do korytarza X. Na końcu znajdowały się drzwi do reaktora, gdzie wolał się nie pojawiać, dlatego też skręcił w dolne drzwi. To był korytarz Y.

Po otwarciu ostatnich drzwi zobaczył pokój z zespołem jakichś przekaźników. W następnym pomieszczeniu znalazł na jednej ze skrzynek naładowany laser plazmowy. Zabrał broń i wyszedł na korytarz. Już za chwilę mógł się przekonać o sile nowej broni. Jedna seria i wnętrzności napotkanego mutanta upiększyły ściany korytarza.

*Podczas gdy nasz bohater rozprawiał się z niezliczonymi ilościami atakujących potworów, na pierwszym poziomie bazy zaczęło się coś dziać. Jeden z hibernatorów bezszelestnie otworzył się uwalniając mężczyznę. Ten przyjrzał się drugiemu hibernatorowi, wewnątrz którego leżała dziewczyna, po czym uruchomił procedurę przywracania czynności życiowych. Wyszedł z sali wolnym krokiem przemierzając korytarze. Mutanty nie atakowały go, wręcz przeciwnie, na jego widok uciekały. Celem jego wycieczki był... wahadłowiec. Mężczyzna wszedł do środka i...*

Natomiast Hawkins dotarł do korytarza G znajdującego się właśnie na pierwszym poziomie. Na jego końcu znalazł drzwi otwierane kartą ID. Ujrzał mutanty próbujące dostać się do zamkniętego hibernatora. Laser ostudził ich zapały, a ściany znów spłynęły krwią. Po otwarciu urządzenia John zobaczył wystraszoną, ale żywą dziewczynę. Dowiedział się tylko, że ma na imię Cryo. Dziewczyna wspomniała coś o mężczyźnie, który był uśpiony razem z nią. Hawkins nie słuchał jej, gdyż był zajęty rozwalaniem atakujących potworów.

Po załatwieniu ostatniego przeszli przez wyrwane z zawiasów drzwi, wsiedli do windy i wjechali na poziom drugi. Znaleźli się w korytarzu F. Tu gdzieś powinien być zsyp. Pobiegli w lewo, a gdy znaleźli się na końcu korytarza, Hawkins otworzył śluzę zsypu i wepchnął dziewczynę do środka. „Tutaj na razie będzie bezpieczna" – pomyślał i wrócił do windy. Musiał dostać się na poziom trzeci, do windy uruchamianej kartą ID. Zawiozła go ona wprost do centrum kontroli. W następnym pomieszczeniu znalazł konsolę sterującą zsypem. Pociągnął dźwignię i kapsuła ze śmieciami została wyrzucona w kosmos. Dziewczyna była uratowana.

Wrócił do centrum kontroli i uruchomił system samozniszczenia. Od tej chwili zostało 25 minut na opuszczenie bazy. Podszedł do radiostacji włączył ją, wywołując bazę Nexus. Przekazał informację o wykonaniu zadania i opuszczeniu Prometeusza. Miał do wyboru: skorzystać z promu ratunkowego lub wahadłowca, którym tu przyleciał. Wybrał wahadłowiec. Gdy niemal dotykał już śluzy, powietrzem targnęła olbrzymia eksplozja. Przez iluminator zobaczył, jak jego wahadłowiec zamienia się we wrak.

Na szczęście pozostała druga droga ucieczki – prom. Ale najpierw musiał wrócić do centrum kontroli, aby powiadomić bazę. Po uzyskaniu połączenia wybrał HELP, aby otrzymać szczegółowe instrukcje co do dalszego postępowania. Następnie pobiegł do windy i zjechał na poziom trzeci. Na prawo znajdowały się dwie windy, którymi zjechał na poziom drugi. Skierował kroki w prawo, a gdy znalazł się w korytarzu A zwrócił się w lewo i pędem dopadł końca korytarza. Tuż za drzwiami znajdowała się winda, którą dojechał do miejsca postoju promu ratowniczego. Wszedł do środka, usiadł za sterami i uruchomił silniki. Ogromna sylwetka Prometeusza pozostała za rufą. Teraz pozostało tylko odnalezienie dryfującego w pobliżu pojemnika na śmiecie z uwięzioną w środku Cryo.

## KILKA RAD

– Jeżeli nie masz za dużo czasu, to możesz nie ratować Cryo. Zabiją ją mutanty, ale mimo to możesz bez przeszkód ukończyć grę.

– Musisz doprowadzić do zniszczenia własnego wahadłowca. W trakcie gry czasem ukazuje się informacja, że został on zniszczony, ale nie zawsze; musisz wtedy wrócić do miejsca dokowania, aby nastąpiła eksplozja. Jeżeli tego nie zrobisz, nie będziesz mógł wysłać komunikatu z prośbą o pomoc. Nawet, jeżeli uda ci się dotrzeć do promu ratowniczego, nic to nie da, bo zanim dolecisz do bezpiecznego miejsca skończy się paliwo.

– Czasem ktoś wyłącza zasilanie w całej bazie, gaśnie wtedy światło. Główny wyłącznik znajduje się w sali odchodzącej od korytarza Y.

– Po pewnym czasie wykluwa się biały mutant. Jeśli zacznie ścigać Hawkinsa, to jedynym sposobem jest załatwienie go za pomocą bariery siłowej.

*Orin!*

**ELECTRONIC ARTS'88**

**AMIGA**
**Commodore 64**

AMIGA 1 – C-64 2

**PRZYGODOWA**

80% Grafika | 80% Dźwięk | 100% Miodność | Cena w zł. zawiera VAT

- DRZWI
- A, B, C, D... – NAZWY KORYTARZY
- W1, W2, W3... – WINDY
- COMP – KOMPUTER
- RADIO – NADAJNIK RADIOWY
- DŹWIGNIA – DŹWIGNIA WYRZUCAJĄCA POJEMNIK NA ŚMIECIE
- LABOR – LABORATORIUM
- MED – POMIESZCZENIE MEDYCZNE
- PROM – STATEK RATUNKOWY
- ŚMIECIE – POJEMNIK NA ŚMIECIE
- ZAW – ZAWORY SYSTEMU TLENOWEGO BAZY
- REAKTOR – REAKTOR NUKLEARNY

POZIOM 1

POZIOM 2

POZIOM 3

POZIOM 4

WŁADCY CIEMNOŚCI to dalszy ciąg przygód, rozpoczętych w grze KLĄTWA (opis w SS'21). Obie te gry zostały wydane na Atari XL/XE i na Commodore 64 przez L.K.AVALON, jednak różnice między wersjami są znaczące. Poniższy opis dotyczy WŁADCÓW CIEMNOŚCI na C-64 (opis na Atari w SS'7). Gra ma doskonały scenariusz, zrealizowany środkami prostymi jak komputery ośmiobitowe. Tak dobry pomysł mógłby śmiało doczekać się pełnometrażowej realizacji na „duże" komputery.

Przerwanie prastarej klątwy rozsławiło twoje imię, zostałeś mądrym i sprawiedliwym władcą. Niestety, polityczne zmiany w państwie zmusiły cię do zrzeczenia się tronu i opuszczenia rodzinnych stron. Wierząc, że dobrobyt i sprawiedliwość na zawsze będą panować w twoim kraju, udałeś się na emigrację.



# WŁADCY CIEMNOŚCI

Wybrałeś się na poszukiwanie jakiegoś spokojnego i ustronnego miejsca. Przewędrowałeś przez wiele różnych krain, niestety, żadna z nich nie odpowiadała twoim wymaganiom. Niespodziewanie dotarłeś do wielkiego kraju, gdzie spotykałeś wyłącznie biednych i ponurych ludzi, narzekających na swój los. Postanowiłeś rozwiązać ten problem i znaleźć przyczynę takiego stanu.

Pierwsze zadanie to pogodzenie dwóch zwaśnionych rodzin: Garguli i Pawlacków. Zaczynasz grę stojąc przed bramą do nieba. Z dziupli w drzewie weź zapisaną glinianą tabliczkę. Brak znajomości tubylczego języka nie pozwala ci odczytać informacje umieszczoną na tabliczce. W tej samej dziupli znajdziesz klucz. Tabliczkę odłóż na miejsce.

Przejdź na prawo. W kolejnej dziupli znajdziesz magiczne jajo. Gdy je rozbijesz, posiądziesz moc życia. Próba wejścia do karczmy widocznej w oddali spełznie na niczym, gdyż twoje zniszczone szaty nie wzbudzają zaufania gospodarza. Powróć więc do poprzedniej lokacji i cofnij się. Pośród korzeni zamierającego drzewa czapkowego znajdziesz kokon z uwięzioną mocą przemiany. Na samo drzewo podziałaj mocą życia, będziesz mógł zdobyć czapkę.

Do dziupli w prawym drzewie nie możesz się dostać, gdyż wnętrza strzegą trzy psy. Udaj się w lewo. Zobaczysz kamienną płaskorzeźbę bohatera umieszczoną na ścianie. Użyj mocy życia na uchu płaskorzeźby aby je ożywić. Teraz opowiedz mu prawdę o parlamentarnych rządach w twoim kraju. Kamienna twarz bardzo przejęta opowieścią otworzy usta ze zdziwienia pokazując ci język. Odłam go czym prędzej, a będziesz mógł władać tutejszym językiem.

Powróć do miejsca startu i przeczytaj wiadomość z glinianej tabliczki ukrytej w dziupli. Jest to przekaz od banity o jego dobytku, który przed wyjazdem schował i oznaczył. Z bursztynowej półki weź piśćiak. Cofnij się, a zobaczysz jakiś znak umieszczony z prawej strony wejścia. Czy to o nim mówiła informacja na tabliczce? Oględziny muru pod znakiem zaowocują znaleziem glinianej ścianki. Przebij ją pięściakiem, a znajdziesz ukryty schowek, a w nim kuferek. Otwórz go kluczykiem i zamień swe włóczęgowskie szaty na porządne odzienie. Wyglądasz teraz jak porządny człowiek.

Udaj się do karczmy (5). Tym razem gospodarz nie ma zastrzeżeń do twojego wyglądu. Karczmarzem okazuje się być Pawlack. Jego żona pełniąca obowiązki barmanki usłużnie spyta czy ci coś podać. Rezygnujesz z braku jakichkolwiek funduszy. Lecz nie oferowane tu trunki są obiektem twego zainteresowania. Na prawo znajduje się spiżarnia. Niestety, barmanka ostrzega cię, że do tego pomieszczenia wstęp jest surowo wzbroniony. Musisz zrezygnować z oględzin. Rozmowa z Pawlackiem przyniesie ci wiadomość o tajnym przejściu do karczmy zamurowanym przez żonę Gargula. Lecz nie kłopocz się zbytnio, gdyż ściana ta ma słaby punkt w swej konstrukcji. Aby to sprawdzić udaj się do lokacji nr 4. Rzeczywiście, Pawlack mówił prawdę, pośrodku lewej ściany, tuż przy samej ziemi znajdziesz glinianą ściankę. Przebij ją pięściakiem, a otworzy się tajne przejście. Przy najbliższej okazji pozbądź się pięściaka.

Po drugiej stronie zauważysz dom Gargula. Niestety, odwiedziny gospodarza nie są wskazane, bo Gargul nie chce się z nikim widzieć. Także przejście do sąsiedniej posesji nie powiedzie się, furtka w płocie nie była używana od lat a jej zawiasy zardzewiały. Rozbij szklane naczynie znajdujące się w dziupli aby uwolnić czar czapki niewidki. Na jego miejsce odłóż język. Wracaj do karczmy i używając czaru czapki niewidki wejdź do spiżarni. Z wnęki weź beczułkę z oliwą mądrości. Skieruj swe kroki z powrotem przed dom Gargula (7). Traktując oliwę mądrości jak najzwyklejszy smar, posmaruj nią zawiasy w furtce. Usłyszysz stuk, ale furtka nadal nie ustąpi, zamknięta ludzką nienawiścią.

Tuż pod płotem znajduje się pas ziemi niczyjej. Właśnie tam znajdziesz kość niezgody. Najlepiej podrzucić ją psom – strażnikom dziupli (3). Efekt jest natychmiastowy, psy pozagryzają się nawzajem. Teraz bez przeszkód zdobędziesz krzesiwo. Udaj się do domu Gargula. Gospodarz trochę się rozchmurzył, ale nie odzyskał humoru. Rozmowa z nim prowadzi do wniosku, że i tak nic nie rozumiesz z zaistniałej sytuacji. Na blacie stołu zostaw krzesiwo, a z paleniska w piecu weź pewien przeklęty przedmiot z przeszłości, który okaże się prostym czterodziałaniowym kalkulatorem, bezużytecznym z braku energii. Próba zdjęcia ze ściany toporu wojennego lub zbadania wnętrza spiżarni spowoduje ostry sprzeciw Gargula. Musisz szukać innego sposobu osiągnięcia celu.

Idź do lokacji nr 1. Na bursztynowej półce połóż kalkulator i włącz go. Uwolniłeś czar mnożenia. Idź do karczmy Pawlacka i znanym sposobem przeniknij do jego spiżarni. Na półce tuż nad wnęką znajdziesz miedziaka. Jedna moneta to niezbyt duży majątek. Użyj czaru mnożenia, aby go powiększyć. Teraz masz już dziesięć monet, za które możesz kupić od Pawlackowej butelkę z trunkiem. Już chyba wiesz jak rozweselić markotnego Gargula. Niestety, zostałeś oszukany, bo w butelce zamiast alkoholu znajduje się brudna woda. Na bursztynowej półce (1) podziałaj na flaszkę czarem przemiany, aby uzyskać czystą wódkę. Za pomocą tego płynu rozwesel naburmuszonego Gargula. Teraz możesz już zdjąć topór ze ściany.

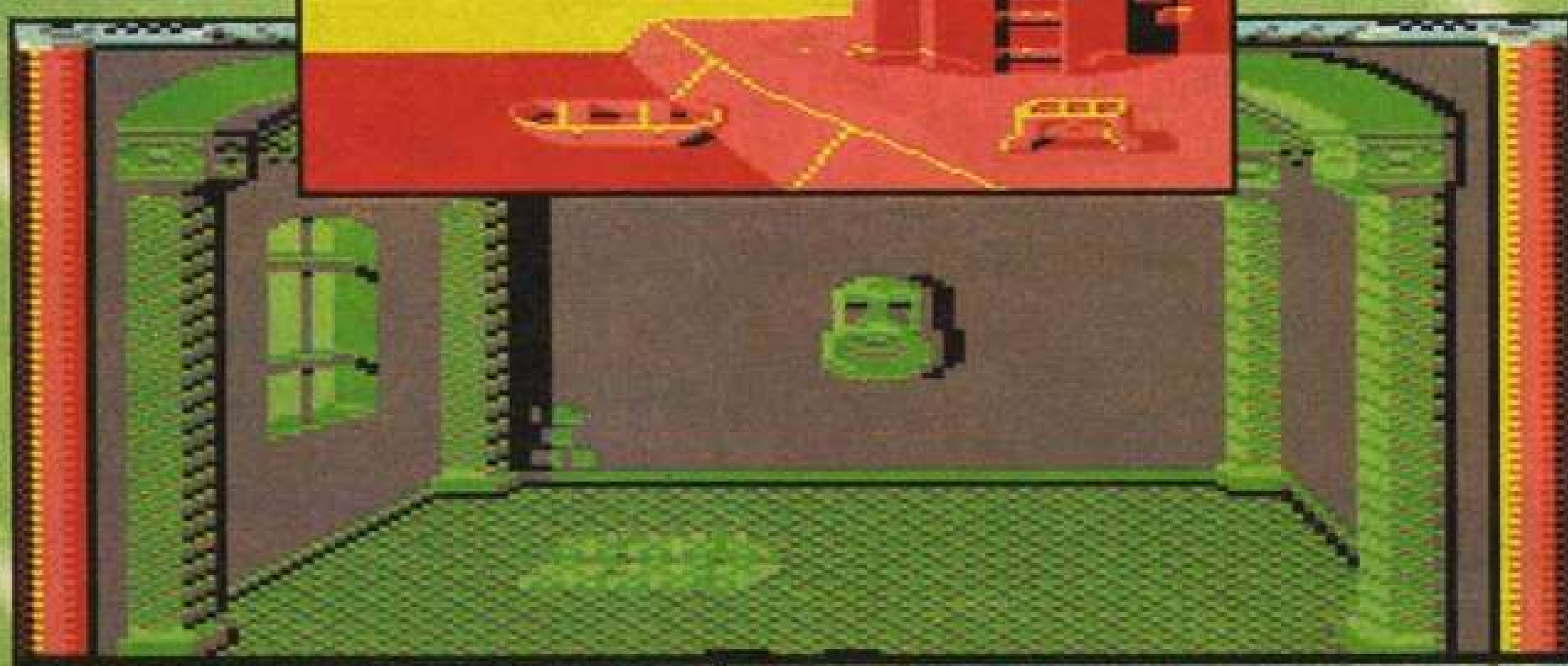



Aby zakończyć waśnie między sąsiadami musisz zakopać topór wojenny. Umieść go w skrzyni, z której wcześniej wziąłeś ubranie (3). W kufrze w karczmianej spiżarni (7) znajdziesz łopatkę. Wróć do lokacji nr 3 i zakop topór za pomocą łopatki. Narzędzie odłóż do kufra, gdyż nie będzie ci już potrzebne. W ten sposób zażegnałeś długoletni konflikt pomiędzy rodziną Garguli i Pawlacków. Możesz teraz otworzyć furtkę w płocie dzielącym posesje obu sąsiadów (6).

Po przejściu na drugą stronę znajdziesz się przed domem Pawlacka. Nad lewym oknem w belce dachowej znajdziesz schowek z ukrytym skobelkiem. Za jego pomocą otwórz drzwi do domu, a potem pozbądź się go. W izbie wewnątrz pieca znajdziesz kartę „Czarnego Piotrusia". Za pomocą czaru przemiany zmienisz go w „Białego Piotrusia". Zabierz kartę, a na jej miejsce odłóż czapkę niewidkę. Na ławie stoi kaganek oświaty. Napełnij go oliwą mądrości, a beczułki pozbądź się. Zabierz kaganek i idź do domu Gargula (8). Ze stołu zabierz krzesiwo, zostaw klucz i wejdź do spiżarki. Za drzwiami znajduje się wnęka. Niestety, po zamknięciu drzwi pokój pogrąża się w ciemnościach. Otwórz drzwi i z górnej półki zabierz bukłaczek, a odłóż kaganek. Za pomocą krzesiwa zapal kaganek. Teraz możesz już zamknąć drzwi, płomień kaganka oświetli pomieszczenie.

Z wnęki za drzwiami zabierz magiczną laskę. Pozbądź się krzesiwa. Z dziupli w lokacji 6 zabierz język. Stań przed bramą do nieba (1). „Biały Piotruś" pomoże ci otworzyć przejście. Magiczną laską uderz w skałę, a wytryśnie mała fontanna. Napełnij bukłak wodą. Tablica na skale zawiera mapę szlaku do władzy, która pomoże ci przedostać się przez pustynię. Na dolnej tablicy znajdziesz suplement do mapy, dowiesz się z niego, że podaną na mapie liczbę kroków trzeba zawsze zmniejszyć. Przed tobą następne trudne zadanie uzdrowienia rządu i naprawienia podupadającej gospodar-











ki. Droga na pustynię stoi otworem. Aby nie zabłądzić trzeba iść 1 ruch naprzód, 3 ruchy w lewo, 5 ruchów naprzód, 2 ruchy w prawo i 1 ruch naprzód.

Ostatkiem sił docierasz na kraniec pustyni, podczas wędrówki zgubiłeś wszystkie niesione przedmioty. Idź na przystań (26), rozbij większy kamień używając mocy bez nazwy (puste miejsce w księdze czarów). Z rozbitego kamienia weź figurkę osła, przewieź ją łódką na drugą stronę fosy. Figurkę włóż do stołu. Wróć do lokacji nr 25. W stole znajdują się kamienne posążki psa, kota i myszy. Za pomocą mocy życia zamieniasz figurki w żywe zwierzęta, które musisz przewieźć na drugą stronę fosy. Pamiętaj jednak, że łódka jest dziurawa, możesz więc jednorazowo przewieźć tylko jedno zwierzę. Nie możesz też zostawić psa z kotem lub kota z myszą, bo po powrocie znajdziesz tylko szczątki zwierzęcia (kota w pierwszym przypadku lub myszy w drugim). Jeżeli coś ci się nie uda, możesz zawsze cofnąć czas używając zegara czasu astronomicznego. W wersji na C-64 niestety tylko teoretycznie. Prawdopodobnie błąd w programie powoduje, że po cofnięciu czasu znika figurka osła niezbędna do ukończenia gry. Tak więc commodorowcy mają tylko jedną szansę na pomyślne przetransportowanie zwierzyńca. Nie jest to jednak utrudnieniem, bo zawsze można w tym miejscu zapisać stan gry i w razie błędu powrócić do niego.

Najłatwiej jednak skorzystać z gotowego przepisu. Weź ze stołu kota, zanieś go na przystań i umieść w rozbitym kamieniu. Wróć po psa, przewieź go na drugą stronę i włóż do stołu. Tak samo postąp z myszą. Wróć po kota, skorzystaj z łódki ostatni raz i zabierz ze stołu psa i mysz. Przez tylne drzwi wejdź do zamku. Funkcjonariuszowi ochrony rządu, który jest wielkim miłośnikiem zwierząt, daj niesiony przez ciebie inwentarz. W ten sposób wejdziesz w posiadanie mocy mądrości oraz otworzysz drzwi do kolejnych komnat. Nim tam wejdziesz, wyjdź na zewnątrz i ze stolika zabierz figurkę osła. W następnym pokoju z wnęki w ścianie zabierz kostkę Rubika.

Wejdź do następnej komnaty. Jest to siedziba Najwyższej Izby Rady Ciemnych. Ze schowka za lewą tylną kolumną zabierz ciężki młotek. Wycofaj się do poprzedniego pokoju i młotkiem rozbij cegły przy kolumnie. Z rozbitego schowka zabierz księgę.

Przejdź do siedziby Rady. Spotkasz tu dwóch reprezentantów dwóch Izb Rady Ciemnych – ciała zarządzającego krajem. Proponują oni drastyczne zwiększenie podatków dla zasilenia budżetu. Za pomocą kostki Rubika trenujesz obu debili, co spowoduje pobudzenie odpowiednich organów do działania. Użycie czaru mądrości da efekt wręcz niespodziewany, obaj stwierdzą, że aby zasilić budżet nowymi wpływami trzeba opodatkować Radę Ciemnych. W ten prosty sposób uzyskujesz polityczne poparcie obu Izb.

Wycofaj się do poprzedniej lokacji i po drabinie wejdź na górę. Rozbij makówkę leżącą na parapecie – uzyskasz czar głupoty. Na jej miejscu zostaw młotek. Po raz trzeci odwiedź reprezentantów Rady, z wnętrza pucharu weź marchewkę, a z parapetu bacik. Na zwolnione miejsca połóż kostkę Rubika i księgę. Cofnij się do poprzedniej lokacji i na głowie inteligenta użyj czaru głupoty. Otworzy się tajne przejście do komnaty z posągiem fiskusa poborcy. Zabierz listek fiskusowy i po drabinie w lokacji nr 29 wejdź na górę. Koło drzwi znajduje się brzydka dziura w budżecie. Zalep ją listkiem fiskusowym. Teraz możesz już otworzyć drzwi do Najwyższej Władzy Wykonawczej.

Na podstawie z tabliczką wyryto napis informujący w jaki sposób podzielić majątek społeczeństwa. Z wnętrza tygla weź dwie monety i jedną połóż na prawym ramieniu władzy, a drugą na lewym. Teraz weź cały tygiel i umieść go na ramieniu centralnym. W ten prosty sposób dokonasz cudu gospodarczego, dzięki tobie rząd pokaże ojcowskie oblicze, a ustrój uzyska ludzką twarz (dosłownie i w przenośni).

Na koniec przestroga na przyszłość:
„Rząd choć trzyma się koryta,
kondycję gospodarki podnosi.
Wracaj więc do swego kraju,
tam lud też o cud prosi."

## PRZEDMIOTY I LOKACJE

1. Zapisana tabliczka gliniana, kluczyk, pięściak, brama do nieba, bursztynowa półka;
2. Magiczne jajo, moc życia, wejście do karczmy „Pod świńskim ryjem";
3. Kokon, moc przemiany, zamierające drzewo czapkowe, dziupla strzeżona przez trzy psy, znak, gliniana ścianka, kuferek, ubranie;
4. Kamienna płaskorzeźba, ucho, język, pieniek, tajne przejście;
5. Pawlack, karczmarzowa, butelka;
6. Szklane naczynie, moc czapki niewidki, wejście do domu Gargula, furtka z zardzewiałymi zawiasami, pas ziemi niczyjej, kość niezgody;
7. Beczułka z oliwą mądrości, kufer, łopatka;
8. Gargul, blat stołu, palenisko, kalkulator, topór wojenny;
9. Schowek, skobelek;
10. Blat stołu, palenisko, wnętrze pieca, „Czarny Piotruś", kaganek oświaty, ława;
11. Półka, bukłaczek, wnęka za drzwiami, magiczna laska;
12. Skała, fontanna, mapa szlaku do władzy, suplement do mapy;
13-24. Pustynia;
25. Stolik zwierząt, pies, kot, mysz, zegar czasu rzeczywistego, przystań w oddali;
26. Przystań, kamień, dziurawa łódka, figurka osła;
27. Stolik zwierząt, kuchenne drzwi do władzy;
28. Funkcjonariusz ochrony rządu, wnęka, tajne przejście;
29. Kostka Rubika dla polityka, inteligent, tajne przejście, cegły, drabina ze szczeblami politycznej kariery, drzwi do Najwyższej Izby Rady Ciemnych, księga wiedzy narodu;
30. Schowek za kolumną, dwaj reprezentanci dwóch Izb Rady Ciemnych, kryształowy puchar, marchewka, parapet, bacik;
31. Drzwi do Najwyższej Władzy Wykonawczej, brzydka dziura w budżecie, parapet, makówka, moc głupoty, wnęka, medal;
32. Ciało Ustawodawczo-Wykonawcze, Prawica, Lewica, Centrum, Tygiel Społeczeństwa, podstawa z tabliczką.

*Orin!*

**L.K. AVALON'93**
**ATARI XL/XE**
**Commodore 64**
ATARI 1 C64 1
**PRZYGODOWA**
80% Grafika
50% Dźwięk
100% Miodność
Cena w zł. zawiera VAT







# ARKTYCZNE POLOWANIE

Nie jest łatwe życie pingwina mieszkającego na terenach arktycznych, zwłaszcza wtedy, gdy jest on głową rodziny i do niego należy odpowiednie zaopatrzenie domowej spiżarni. Bohater gry Emil jest do tego notorycznym pechowcem. Seria wyjątkowo paskudnych wydarzeń nie miała końca: igloo, z którego był tak dumny zaczęło przeciekać, ryby zdawały się wyczuwać jego obecność i ukrywać w niedostępnych głębinach, w przeciwieństwie do polarnych niedźwiedzi, które pojawiały się jak spod ziemi.

Nic dziwnego, że żona Emila miała dosyć tej sytuacji. Pewnego pięknego poranka zagroziła mężowi, że jeśli jeszcze raz powróci do domu z pustymi rękami odejdzie i zabierze ze sobą gromadkę ukochanych pingwiniątek. No cóż, łatwo powiedzieć, gorzej wykonać, zwłaszcza, gdy podczas każdej myśliwskiej wędrówki nasz pingwin napatoczy się na kogoś, kto niezbyt ucieszy się jego widokiem. Najczęściej na swej drodze stają mu trzy przemiłe osobniki:

– Her Bald – to wykwalifikowany tropiciel, który nie dopuści, żebyś polował na jego terytorium.

– Dr Boczek – z domu Ligskich. Ma nieuzasadnioną ochotę na zdobycz Emila.

– Mr. Sprężyna – brak o nim jakichkolwiek danych, wiadomo jednak, że zawsze jest bardzo głodny.

Musisz pomóc Emilowi dotrzeć do rodzinnego igloo. Skacząc po pływających krach musisz unikać spotkania z innymi mieszkańcami Arktyki. Uważnie wybieraj drogę, bo jedna chwila nieuwagi i już kąpiel w lodowatej wodzie murowana. Musisz też pamiętać, że kawał lodu, na którym stoisz jest dość nietrwały, nie bądź zatem zdziwiony gdy nagle stracisz „grunt" pod nogami, bo kra na której dotąd stałeś zastanawiając się nad dalszą trasą swej wędrówki po prostu roztopi się. Żeby było śmieszniej, niektóre kry są uszkodzone i po wejściu na nie musisz natychmiast uciekać na sąsiednie pod groźbą kąpieli.

Czasem natkniesz się na ślady ludzkiej cywilizacji w postaci ropy naftowej z rozbitego tankowca, pokrywającej lód. Daje ona niezły poślizg i przejeżdżasz jak na łyżwach na następną krę, o ile oczywiście tam takowa się znajduje. A jeśli nie, to lepiej nie myśleć o ponownej.... brrr...). Od czasu do czasu pojawiają sie różne premie, które warto zbierać. Są to dodatkowe punkty, życie lub bomba.

Gra ma bardzo dużo poziomów, po przejściu kolejnych pięćdziesięciu dostajesz hasło, które umożliwia rozpoczynanie gry od tego miejsca.

Mimo, że założenia gry są bardzo ciekawe, to jednak samo wykonanie pozostawia trochę do życzenia. Nie chodzi tu o oprawę graficzną czy muzyczną, które są całkiem niezłe, ale o urozmaicenie akcji. Po przejściu kilkunastu poziomów gra zaczyna nudzić, staje się bardzo monotonna. Poziom trudności wzrasta bardzo powoli, nie dochodzą żadne nowe elementy i wciąż jedno i to samo zadanie – dotrzeć do igloo.

*Orin!*

**L.K.AVALON'94**
**Commodore 64**

C63 1
**ZRĘCZNOŚCIOWA**
80% Grafika
70% Dźwięk
55% Miodność
Cena w zł. zawiera VAT





# KAJKO i KOKOSZ

Przyjaciele stali przed swą chatą. Wokół panowała grobowa cisza, którą co jakiś czas rozdzierał lament kobiety płaczącej nad wyschniętą studnią. Weszli do chaty. Kokosz wziął nóż ze stołu i wyrwał topór wbity w belkę. Jego spojrzenie padło na stojącą w kącie miotłę, którą szybko zamienił w pęk gałęzi i kij. Gałęzie wylądowały na palenisku. Nad kominkiem wisiała głowa tura ze złotą obręczą w nozdrzach. Kokosz zdjął obręcz kijem od miotły. Przy okazji strącił też lewy róg zwierza i wyszli na dwór.

Kajko zerwał kilka róż i ruszyli dalej. Minęli plac z wyschniętą studnią i nieinteraktywną dziewką i dotarli pod dom Lubawy. Na oknie stał antałek miodu, ale wszystkie próby jego zdobycia wstrzymywała gospodyni. Lód w sercu tej nieczułej kobiety skruszyła dopiero róża. Teraz można już było zabrać miód oraz świeżo upraną rękawicę i gacie. Bohaterowie wrócili do chaty, po drodze ścinając srebrnym nożem rosnące przed nią ziele wiesiołka. Nadeszła pora na odrobinę magii. Kajko wrzucił do kociołka ziele i rękawicę. Coś zamigotało, zaświergoliło, uniósł się dymek i ukazała się rękawica siły, z gwarancją trzykrotnego użycia, atestem i homologacją.

Pora ruszyć w świat. Na drodze stała jedynie mała przeszkoda – ktoś zamknął bramę, a do tego zostawił koło niej swój miecz. Właścicielem zapewne był strażnik śpiący w swej budce. Kokosz trzykrotnie zagrał na rogu – strażnik obudził się. Kajko wręczył mu miód, a strażnik otworzył bramę.

## DO LASU

Wyjście z grodu blokowała dwuosobowa banda zbójcerzy. Rękawica siły szybko zmieniła ich światopogląd i skłoniła do opuszczenia posterunku. Kilkadziesiąt metrów dalej pojawił się Oferma... roznegliżowany. Gacie Lubawy załatwiły problem ubrania. Kajko zabrał jeszcze krzemień spod drogowskazu oraz błękitek z krzaka i wojowie ruszyli na spotkanie z rusałką. Siedziała ona przed stertą kamieni, która zakrywała tryskające tu niegdyś źródełko. Rękawica pomogła po raz drugi.

Kajko wziął dwie kropelki ze źródełka i podlał wystające z ziemi kiełki. Natychmiast rozwinęły się one w dorodne rośliny – gumiak i dzbanecznik, które zerwał. Dwie polanki dalej znajdowała się chata ciotki Jagi. Ta po otrzymaniu błękitka udzieliła informacji o tajemniczej Pani Przyrodzie żyjącej gdzieś za jeziorem. Zamieniła przy okazji wodę z jeziora (podaną jej w dzbaneczniku) w żywą wodę i wręczyła tajemnicze zaklęcie.

Bohaterowie udali się ponownie na rozstaje dróg, zabierając z polany przed chatą dwa orzechy laskowe. Poszli do karczmy. Karczmarz początkowo odmawiał współpracy, ale złota obręcz szybko zmieniła jego zapatrywania – zgodził się podrzucić Kajka i Kokosza do krainy borostworów.

## KRAINA BOROSTWORÓW

Bohaterowie wysiedli na leśnej ścieżce zablokowanej gęstymi chaszczami. Kilka ciosów mieczem i toporem otwarło dalszą drogę. Z jamy obok strumyka dobiegało wołanie o pomoc. Kokosz zerwał powój oplatający pień drzewa i wyciągnął z nory szefa dzikoludków – Cywilonka. Tutaj też po raz pierwszy pojawiło się imię Bugiego – miejscowego dowcipnisia płatającego wszystkim głupie figle. Cywilonek w podzięce za uratowanie wyczarował kwiat paproci. Kajko i Kokosz zerwali po jednym liściu i zjedli wywołując tym w swoich organizmach metamorfozę – rozumieli od tej chwili język lasu. Kokosz zabrał puste gniazdo os i udali się w dalszą drogę.

Chwilę później miało miejsce pierwsze spotkanie z borostworami. Jeden z nich – Wawaj był wkręcony w drzewo. Kokosz przy współudziale rękawicy wyciągnął go stamtąd. W zamian dostał korzeń-sen. Po chwili pojawił się mały czarny Zgryz – bez jednego zęba. Pomogła mu żywa woda. Dał on naszym bohaterom gwizdek-gryzdek. Ostatnim z borostworów był Dżgol z zagiętym kujakiem – i tu rękawica okazała się najlepszą pomocą (mimo, że właśnie została użyta po raz czwarty).

Po udzieleniu pomocy przyjaciele wrócili nad strumyk po wodę i poszli dalej. Po polanie z wygasłym ogniskiem przechadzał się Fajfi – odmiana ślimaka z kominkiem zamiast muszli. Ogień w kominku został jakiś czas temu brutalnie zgaszony przez Bugiego. Należało więc jakoś nieborakowi pomóc. Kokosz powiesił na gałęzi gniazdo os, a owady dotychczas latające wokół swojej dziupli, przefrunęły do nowej siedziby. Teraz można było bez problemu za pomocą polana wziętego z paleniska strącić z drzewa hubę oraz, wyciągnąć miód z dziupli. Polano, huba i krzesiwo dały razem ognisko. Zapaloną głownią udało się rozpalić Fajfiego – w podzięce dał on nasiono plączowoju. Od ognia można też było przypalić korzeń-sen.

Dalszą drogę zagradzał Bugi we własnej osobie. Unoszący się w pobliżu Dżgol przyszedł z pomocą – podsunął Bugiemu pod nos płonący korzeń sen, a stwór natychmiast usnął. Teraz Kajko mógł rzucić na niego nasiono plączowoju i podlać je – roślinka natychmiast wyrosła i unieruchomiła złośnika. Kokosz zabrał mu piórko z głowy. Nie zapominając o ponownym udaniu się do źródła po zapas wody, bohaterowie doszli nad brzeg jeziora. Tutaj Kokosz przy pomocy rękawicy odłamał gałąź z drzewa (po piątym wykorzystaniu rękawica odmówiła posłuszeństwa) a Kajko przy pomocy gwizdka wezwał Zgryza, który podciął swymi zębami drzewo i odszedł w siną dal. Bohaterowie wsiedli na zaimprowizowaną tratwę i wiosłując gałęzią popłynęli na wyspę Pani Przyrody.

## WYSPA PANI PRZYRODY

Tutaj także znalazł się niepożądany gość – niedźwiedź. Na szczęście łatwo udało się go unieruchomić, serwując przekąskę złożoną z miodu doprawianego korzeń-snem. Przed udaniem się w głąb lądu Kokosz przywiązał kłodę do kamieni.

Dotarli do Pani Przyrody. Okazało się, że jest ona po prostu zwykłym drzewem. Początkowo nie wydawała się zbyt komunikatywna, dopiero po podlaniu wydała z siebie kilka mruknięć na temat sposobu odzyskania wody w studni – wystarczyło wrzycić do niej listek z Przyrodowego drzewa. Ale listek ten nie mógł być zerwany, musiał opaść sam.

Pojawiła się wiewiórka poruszająca się w niezbyt skoordynowany sposób. Za łapówkę w postaci orzechów zgodziła się ona „w naturalny sposób" strącić dwa listki. Po zdobyciu ich należało pomyśleć o wydostaniu się z wyspy. Na jej drugim brzegu Kokosz znalazł stertę kamieni z jamą w środku, z której wygrzebał garnek z dziwną mazią. Okazało się, że jest to zaschnięta maść latania – odrobina wody z jeziora poprawiła jej konsystencję. Teraz już tylko wystarczyło natrzeć maścią kłodę, rzucić na nią zaklęcie i takim pojazdem wrócić do domu.

## LAS PO RAZ DRUGI

Wylądowali na znajomej polanie, skąd udali się na zachód. Przy wodospadzie Kajko podniósł z ziemi kamyk. Kawałek dalej napotkali śpiącego Dziada Borowego. Żadne metody budzenia nie skutkowały aż do momentu, gdy Kokosz wpadł na pomysł użycia piórka. Dziad zanim znów zapadł w sen, podał przepis na sporządzenie owoców przemiany. Bohaterowie zebrali potrzebne składniki i udali się przed chatę Jagi. Tutaj Kokosz zdjął położył nad paleniskiem kij od miotły i zawiesił na nim kociołek zdjęty ze słupka. Wrzucił następnie do niego zebrane owoce i zalał wodą – powstało dziwne niebieskie nasiono. Pojawił się problem – gdzie je zasadzić. Okazało się, że najlepszym miejscem jest nora kreta przy wodospadzie. Po podlaniu natychmiast wyrósł niebieski krzaczek z dwoma niebieskimi owocami. Zabrawszy je wojowie ruszyli do grodu.





Na rozstajach dróg ponownie spotkali Ofermę. Mimo wcześniejszych obietnic nie zamierzał on zdradzać planów zbójcerzy. Dopiero łapówka w postaci srebrnego noża rozwiązała mu język – opowiedział o budowanym podkopie.

Przed bramą Mirmiłowa stała banda zbójcerzy blokująca wejście – nadszedł moment na wykorzystanie owoców przemiany. Po zjedzeniu ich Kajko i Kokosz zamienili się w niedźwiedzie i to wystarczyło.

## ZAKOŃCZENIE

Pozostały już tylko dwie rzeczy. Po pierwsze rozgrzebać toporem ziemię przed bramą by ukazało się wejście do tunelu. Pierwszy listek od Pani Przyrody wymył zbójcerzy poza mury Mirmiłowa. Drugi listek natomiast należało wrzucić do studni, która natychmiast napełniła się czystą i zdrową wodą. A mieszkańcy grodu żyli w spokoju i dostatku, aż do następnego genialnego planu Hegemona.

*PooH*

Dystrybutor: MIRAGE

**SEVEN STARS'94**

**1MB AMIGA** — AMIGA 3

**PRZYGODOWA**

| Grafika | Dźwięk | Miodność |
|---|---|---|
| 95% | 65% | 70% |

Cena w zł. zawiera VAT









# KGB NEWS

KOLOROWY GROWY BIULETYN

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE

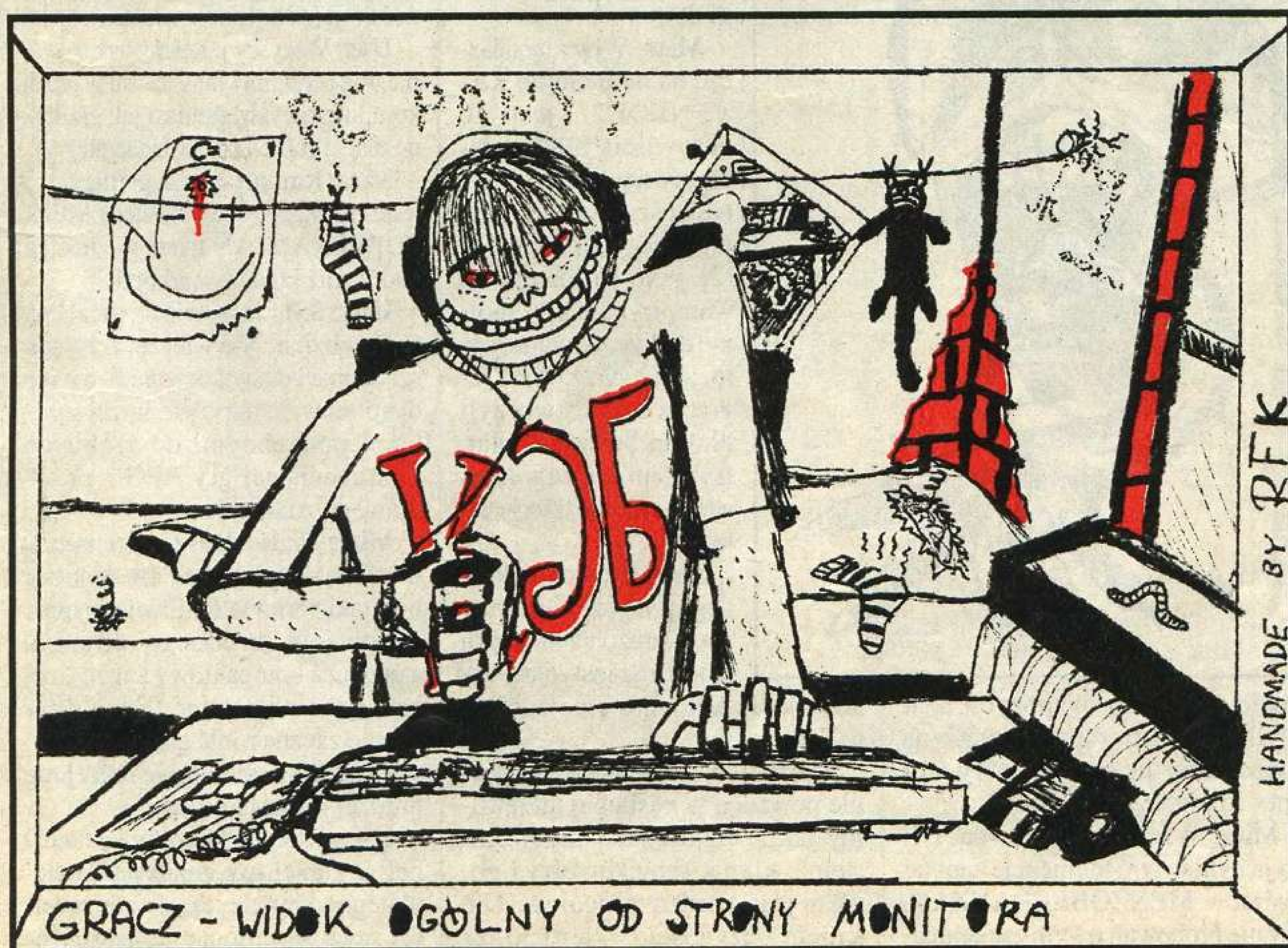
PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

# Zapraszamy na SS Party

**To już dwa lata wspólnego giercowania! 16 marca 1993 r. ukazał się pierwszy numer SECRET SERVICE, który dziś jest absolutnym rarytasem, białym krukiem i zabytkiem piśmiennictwa polskiego. Drugie urodziny to już nie byle co. Postanowiliśmy więc zorganizować zaciszne redakcyjne party, które odbędzie się hucznie u McDonalds'a. Zapraszamy więc wszystkich sympatyków na symbolicznego hamburgera przy otwartych drzwiach. Powspominamy stare czasy, pośmiejemy się z ówczesnych „hitów", porozmawiamy nie tylko o tych dwóch latach, ale o grach w ogóle.**

**Każdy będzie mógł uczcić tę małą rocznicę na swój sposób. Prosimy o nie przygotowywanie pytań do Helpa, poprawek do SG ani Tipsów. Chcemy porozmawiać o grach i o graniu, no i oczywiście o SECRET SERVICE. Przewidujemy Friendship w stylu Cage'a, a dla niegrzecznych Fatality.**

**Biesiada odbędzie się w restauracji McDonald's w Warszawie przy ul. Marszałkowskiej (DH Sezam) 16 marca 1995 r., o godz. 18.00. Do każdego z zestawów „Menu" dokładamy lody na koszt firmy (konieczny jest dowód tożsamości ze str. 14). Do zobaczenia!**



GRACZ - WIDOK OGÓLNY OD STRONY MONITORA

## W NUMERZE



**Za górami i lasami, z dala od zgiełku znajdują się pełne tajemnic krainy. Zabłąkani podróżnicy odkrywają tam świątynie i zaklęte lasy, miejsca w których czas płynie w zupełnym innym kierunku. Lecz tylko wybrani zdołają dotrzeć do ukrytego głęboko pod ziemią mitycznego miasta czarnych elfów — Menzoberranzan.**

# W ZAPOMNIANYCH KRÓLESTWACH SSI

Rozmawiają: Piotr Mańkowski i Jacek Marczewski

**Micz:** Ostatnio na rynku pojawił się nowy produkt SSI z serii AD&D 2ND EDITION Forgotten Realms, wzięliśmy go więc bez zwłoki na warsztat. Jaki jest MENZOBERRANZAN?

**User:** Rzecz gustu, moim zdaniem jest niezły. MENZOBERRANZAN wykorzystuje w całości szkielet programowy (ang. engine) RAVENLOFT, dlatego obie gry mają podobny wygląd i styl. Autorzy wprowadzili jednak kilka drobnych ulepszeń. Każda z postaci posiada obecnie listę umiejętności właściwych dla swojej profesji i rasy. Złodziej potrafi niezauważenie wbijać sztylet w plecy, a krasnolud jak się wysili, to przeczyta ojczyste runy. Najciekawsze są jednak możliwości lewitacji, skakania oraz fruwania!

**Micz:** To jest tak jak z serialami telewizyjnymi – niby oglądasz coś nowego a faktycznie karmiony jesteś rzeczami, które już od wieków stanowią kanon. MENZOBERRANZAN jest grą, czerpiącą utarte motywy całymi garściami. Mamy w nim i wiele z ULTIMA UNDERWORLD (opcja skoków identyczna jak tam, masa potworów identycznych, pierwsze poziomy pod ziemią identyczne), LANDS OF LORE (szczególiki takie jak przyciski w ścianach, wiszące płótna). A początek w ogóle został żywcem transplantowany z RAVENLOFT, mimo że Forgotten Realms to przecież zupełnie inny świat.

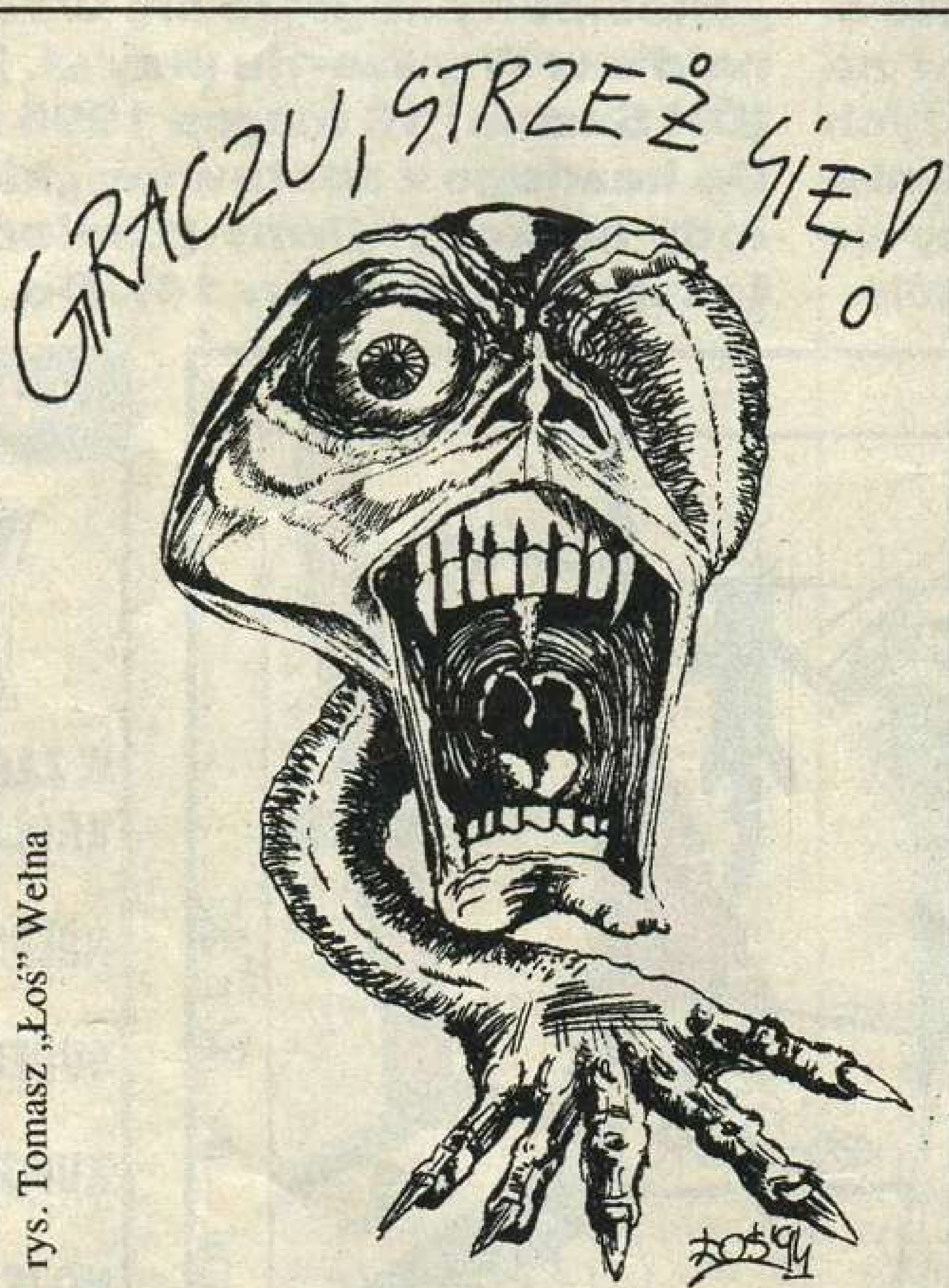
**User:** Uważałbym jednak z tą identycznością. Karykaturalnie biorąc wszystkie książki Howarda zaczynają się gdy Conan siedzi bez grosza przy duszy w karczmie, a jednak są rozchwytywane. Podobnie ma się rzecz z grami role-playing, które operują pewnymi stałymi motywami. Zresztą to właśnie sprawia, że można je wyodrębnić jako gatunek.

**Micz:** Wydaje się jednak, że SSI ugrzęzło myślowo w martwym punkcie. Produkuje chimeryczne gry w stylu DARK LEGIONS, ni to role-playing, ni strategię. Po dobrym starcie seria DARK SUN zaczęła kuśtykać, inny potwierdzający tę tezę przykład stanowi AL-QUADIM. Trzeba zdecydować się, czy robimy gry podszyte infantylizmem, czy poważne „mocne" RPG. Natomiast SSI formalnie dopracowała sterownik gry. Bardzo wygodnie układa się w inwentarzu przedmioty, system walki jest prosty.

**User:** Dodałbym do tego dobrze pomyślane mapy. Gry z „nadgorliwą" automapą mają to do siebie, że psują zabawę, a właśnie w MENZOBERRANZAN zostało to dosyć sprytnie rozwiązane, bo nie wiadomo czy długi korytarz jest ślepy czy też po prostu jeszcze nie widać rozgałęzienia. Sam parę razy tak się nabrałem, jak również na nieoznaczonych włazach do grot, czy przejściach przez pajęczynę. Mnie, krótkowidzowi spodobało się też oznaczane położenie przedmiotów.

**Micz:** Mówiąc o oczach, trzeba niestety zbesztać SSI, bo w całej grze panują egipskie ciemności, czubka nosa nie widać.

**User:** A jak sobie wyobrażasz lochy ileśset metrów pod ziemią?! Przecież jest do dyspozycji czar LIGHT, można zapalić magiczną świecę albo jak kto ma dobry monitor to podkręcić jasność.



rys. Tomasz „Loś" Wełna

**Micz:** Wszystko to prawda, tylko ja bym w tym momencie zapytał twórców MENZOBERRANZAN, czy nie próbowali owym zaciemnianiem maskować niedostatki grafiki.

**User:** Nie zdążyli chyba zamaskować wejściówki; jest ona zbyt sterylna i nieruchoma. Rozumiem, że autorom zależało na zachowaniu małej objętości gry, czego nie sposób zrobić włączając animacje, ale po spędzeniu kilkunastu, kilkudziesięciu godzin na rozpracowaniu wszystkich poziomów, mamy chyba prawo oczekiwać nieco więcej.

**Micz:** Grubo ponad dwadzieścia megabajtów gry to dużo, porównując z innymi aktualnymi role-playing. Ale zgoda – MENZOBERRANZAN powinno oczywiście zawierać lepsze intro i przerywniki. Kiedyś strasznie podobało mi się na przykład wprowadzenie do EYE OF THE BEHOLDER 2, króciutkie i skromne, ale tworzące nastrój, przy świetnej muzyce.

**User:** Seria EOB to już klasyka. Było tam sporo więcej łamania głowy. Nie zawsze było oczywiste, co dany guzik czy dźwignia zmieni w labiryncie. Pamiętam, że w Temple of Darkmoon była taka zagadka, iż na dziewięciu płytach naciskowych trzeba było ułożyć dowolne przedmioty w kształcie X żeby otworzyć drzwi. Było piekielnie trudno na to wpaść. Wtedy więcej się działo, a teraz zostało tylko wyrąbywanie sobie drogi do przodu.

**Micz:** Wracając jeszcze na moment do RAVENLOFT, jest to oczywiście moim zdaniem druga po PAGAN najlepsza gra role-playing ubiegłego roku. Tobie jako miłośnikowi wampiryzmu szczególnie dobrze się w nią grało, ja też uważam, że jego twórcy stworzyli bardzo barwny świat. Było tam coś współczesnego i nieludzkiego zarazem.

**User:** Pod koniec każdego tysiąclecia odżywa w ludziach niepokój i mroczne instynkty. Jako zajadły kinoman z pewnością to dostrzegłeś.

**Micz:** To nie przypadek, że obecnie powstają w nasileniu takie filmy jak „Drakula" czy „Frankenstein", klimat schyłkowości i gotyku jest bardzo aktualny. Nie śmiem oczywiście twierdzić, że i twórcy gier idą tym tropem...

**User:** Twórcy gier nieodmiennie idą tropem coraz większych pieniędzy. Pogoń rozpoczęła się kiedy popularność zyskał DUNGEONS & DRAGONS i trwa nieprzerwanie do dziś.

**Micz:** A słyszałeś, że pierwszej edycji AD&D zarzucano satanizm? Jedyne komputerowe role-playing jakie pamiętam, któremu można by ewentualnie przypiąć metkę otwartej fascynacji złem, to LEGACY. Okazuje się, że komputerowe odpowiedniki fabularnych RPG są dość ogładzone, zapewne to też kwestia szalejącej cenzury histeryków z ELSPA (European Leisure Software Publishers Association). Na przykład SYSTEM SHOCK oficjalnie dozwolony jest od lat 18.

**User:** Z drugiej strony trzeba uczciwie przyznać, że nie jest to zupełnie bezpodstawne. Gry fabularne o wiele mocniej oddziałują na psychikę i są o wiele bardziej wciągające niż ich komputerowe odpowiedniki z tej prostej przyczyny że uczestniczą w tym inni ludzie. Fala zarzutów pod adresem AD&D bodajże zaczęła się od głośnego swojego czasu przypadku w Chicago, kiedy jakiś gracz wdrapał się na budynek Twin Towers a potem skoczył by wypełnić misję z gry.

**Micz:** To, że jeden wariat tak zrobił nie oznacza, żeby wysnuwać z tego jakiekolwiek wnioski.

**User:** Wszyscy jesteśmy trochę wariatami, bo topimy masę czasu w grach komputerowych, zamiast jak grzeczne dzieci robić „coś pożytecznego".

**Micz:** Kurtuazyjnie sugerujesz, że jesteśmy nałogowcami? Wtedy MENZOBERRANZAN należy uznać za nad wyraz łagodny narkotyk.

**User:** SSI rzeczywiście działa na pół gwizdka. Nie wierzę, żeby tak szacowna i doświadczona firma nie dysponowała odpowiednimi środkami potrzebnymi do zrobienia multimedialnej gry RPG z prawdziwego zdarzenia.

**Micz:** Przesadzasz – wystarczy uważnie się przyjrzeć, by dostrzec ból, jaki sprawia tej firmie wyprodukowanie krótkiego filmiku, a przecież kompaktowy zagon trzeba czymś wypełniać. Kiedyś zapewne zaczną robić gry, jak to mówisz, multimedialne, ale raczej nie prędzej niż konkurencja.

**User:** Kto wie? Lepszy jest wróbel w garści niż gołąb na dachu, dlatego w międzyczasie nie zawadzi zawitać w progi miasta Menzoberranzan.

**sprzedaż prowadzą również:**

ATAPOL
ul. Dworcowa 54
85-010 **Bydgoszcz**
tel. (0-52) 22-64-76

---

CHIP PARADISE
ul. Śniadeckich 28
85-011 **Bydgoszcz**
tel./fax (0-52) 21-27-87

---

KOMPAN
ul. Armii Krajowej 46
42-200 **Częstochowa**
tel. (0-34) 61-41-46

---

ARTICA
SALON KOMPUTEROWY
ul. Grunwaldzka 45
**Gdańsk**

---

ARTICA
ul. Jana Matejki 6
80-952 **Gdańsk**
tel./fax (0-58) 47-02-86

---

B.P. COMPUTER
ul. Szkolna 8/2
40-006 **Katowice**
tel. (0-3) 153-7323

---

BETA
ul. Pułaskiego 24/2
60-607 **Poznań**
tel. (0-61) 52-59-83

---

BIG
ul. Lotników 6
70-414 **Szczecin**
tel. (0-91) 33-58-65

---

DARCOM
ul. Jugosłowiańska 36/2
70-842 **Szczecin**
tel./fax (0-91) 69-02-74

---

AVAX
ul. Rozłucka 5/5
04-029 **Warszawa**
tel./fax (0-22) 10-69-58

---

RED JACK's!
„CD-ROM Bunker"
przejście podziemne pod
ul. Emilii Plater, **Warszawa**
Dworzec Centralny paw. 7

---

STUDIO KOMPUTEROWE
W. Czajkowski
ul. Klaczki 4/1, 51-151
**Wrocław**
tel./fax (0-71) 25-24-58

# CD Projekt

ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa
tel. (0-22) 25-07-03, fax (0-2) 612-39-06
poniedziałek–piątek 9⁰⁰–17⁰⁰, sobota 11⁰⁰–16⁰⁰

Autoryzowany Dystrybutor




| **Gry:** | **cena w zł** |
|---|---|
| 3ft Six Pack | 116,- |
| 5ft Ten Pack Vol. #1 | 166,- |
| 5ft Ten Pack Vol. #2 | 166,- |
| 7th Guest | 87,- |
| Aces over Europe | 108,- |
| Aces over Pacific | 108,- |
| Aegis: Guardian of the Fleet | 125,- |
| Alien Logic | 94,- |
| Battle Isle 2 | 110,- |
| Beauty and the Beast | 72,- |
| Beneath the Steel Sky | 116,- |
| Betrayal at Krondor | 113,- |
| Commander Blood | 104,- |
| Creature Shock | 239,- |
| Crime Patrol (box) | 129,- |
| Crime Patrol 2: Drug Wars (box) | 129,- |
| Critical Path | 84,50 |
| Cyberia | 169,- |
| Cyberwar | 219,50 |
| Cyclemania | 188,- |
| Cyclones | 94,- |
| DarkSun | 108,- |
| Dawn Patrol | 117,50 |
| Desert Strike | 105,- |
| Dracula Unleashed | 113,- |
| Dune | 81,50 |
| Ecstatica (box, polska instrukcja) | 85,- |
| Gabriel Knight | 91,- |
| Great Naval Battles 2 | 92,- |
| Indiana Jones | 84,50 |
| Iron Helix | 88,- |
| Jutland | 75,- |
| King's Quest VI | 75,- |
| King's Quest VII | 225,- |
| Lands of Lore | 113,- |
| Lawnmower Man | 75,- |
| Legend of Kyrandia 1 | 87,- |
| Legend of Kyrandia 2: Hand of Fate | 113,- |
| Legend of Kyrandia 3: Malcolm's Revenge | tel. |
| Leisure Suit Larry VI | 113,- |
| Lion King – Storybook | 188,- |
| Little Big Adventure (box, polska instrukcja) | 111,- |
| Mad Dog Mc Cree 1 (polska instrukcja) | 81,- |
| Mad Dog Mc Cree 2 (polska instrukcja) | 88,- |
| Magic Carpet (box, polska instrukcja) | 117,50 |
| Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle | 88,- |
| MegaPack | 175,- |
| MegaRace | 66,- |
| Menzoberranzan | 106,50 |
| Microcosm | 78,- |
| Myst | 131,- |
| Novastorm (box, polska instrukcja) | 75,50 |
| OutPost | 110,- |
| OutPost (box) | 195,- |
| Panzer General | 97,- |
| Police Quest IV | 113,- |
| Power Rangers | 75,- |
| Putt Putt Goes to the Moon | 108,- |
| Putt Putt Joins the Parade | 72,- |
| Quantum Gate 1 | 94,- |
| Quantum Gate 2: Vortex (3 CD) | 244,- |
| Ravenloft | 98,- |
| Rebel Assault | 128,- |
| Return of the Phantom | 106,- |
| Return to Zork | 81,- |
| Rise of the Robots | 124,- |
| SimCity 2000 | 110,- |
| Space Adventures | 54,- |
| Space Pirates (box) | 129,- |
| TuneLand | 100,- |
| Under a Killing Moon | 260,- |
| Warcraft: Orcs & Humans | 156,- |
| Who Shoot Johnny Rock? (box, polska instr.) | 69,- |
| Wing Commander 3 (box, polska instrukcja) | 195,- |

| **Programy użytkowe:** | |
|---|---|
| Animals — San Diego Zoo | 56,- |
| Chadwick and the Sneaky Egg Thief | 182,- |
| Compton's Interactive Encyclopedia 1995 | 110,- |
| Global Explorer | 319,50 |
| Grolier's Encyclopedia v6.0 | 88,- |
| Grolier's Encyclopedia v7.0 | 116,- |
| Learn: Cat Came Back | 69,- |
| Learn: Sitting on the Farm | 69,- |
| Living Books: Arthur's Teacher's Trouble | 78,- |
| Living Books: Just Grandma and Me | 78,- |
| Mayo Clinic 'Health Book' | 72,- |
| Media Euro (produkt polski) | 219,- |
| MS Ancient Lands | 213,- |
| MS Beethoven | 164,- |
| MS Bookshelf 1994 | 188,- |
| MS Cinemania 1994 (box) | 150,- |
| MS Dangerous Creatures | 150,- |
| MS Encarta 1995 | 194,- |
| MS Mozart | 164,- |
| MS Musical Instruments | 91,- |
| MS Schubert | 164,- |
| Our Solar System | 56,- |
| World Atlas 5.0 | 72,- |

wszystkie ceny zawierają VAT

**Cyclemania....Drug Wars...**
**..King's Quest 7....Cyberia...**
**...Crime Patrol....Cyclones...**

*prowadzimy sprzedaż hurtową i wysyłkową*

# help

*Galina radzi zbłąkanym*

**ACES OF THE DEEP — PC**

**Nie wiem w jaki sposób wpłynąć do portu (zakończyć patrol bojowy). Pepe**

Tak jak to stoi w opisie wezwij przez radio eskortę niszczycieli (REQUEST ESCORT).

**ALONE IN THE DARK 2 — PC**

**Kiedy usiłuję wejść do domu, zabijają mnie strażnicy. Czy to jakieś kody? Łukasz Czyżyński**

Walcz, strzelaj, nie dawaj się! Możesz też skręcić do ogrodu odsuwając rzeźbę, a następnie dostać się do domu przez piwnice.

**BUZZ ALDRIN — PC**

**Nie mogę za Chiny coraz mniej ludowe wykonać misji „mission duration", bez której nie ma co marzyć o locie załogowym na księżyc. Wykonałem już wszystkie poprzednie, a mimo to przy „mission duration" pozostaje współczynnik trudności 5 i każda rakieta eksploduje przy starcie (choćby miała 98%). Łukasz Bujak**

Sprawdź każdy element wyposażenia, czasami zdarzają się nagłe awarie obniżające jego sprawność (poinformuje cię o tym spiker w TV). Jeśli masz dobrą rakietę to może złe boostery? Może usiłujesz wykonać zbyt długotrwałą misję od razu, lub może kapsuła dla załogi nie jest dostosowana do tak długich lotów? Nie widząc sytuacji trudno wymyśleć coś więcej (opisałeś problem zbyt skromnie).



**CLUE — PC**

**Mam problem związany z napadem na kiosk. Kiosk obrabiam w półtorej minuty, lecz co dalej – jak to zgrać? Wybieram opcję keep plan. Pojawia się mój bohater z tabelą, na której jest napisane: kiosk plan i w nawiasie empty. Nie umiem tego zgrać: naciskałem enter, spację i nic. Tomasz Szostak**

To dość dziwne – u mnie wszystko idzie OK: wybieram pozycję pod którą chcę zgrać plan, zapisuję go tam , wychodzę do głównego menu planu, wybieram START BURGLARY, po przyjeździe na miejsce wybieram tą pozycję, pod którą zapisałem plan i już...

**DAY OF TENTACLE — PC**

**Gdy daję Fredowi projekt ogniwa, ukazuje mi się on przed oczami. Co powinienem wtedy zrobić? Ta sama sytuacja powtarza się, gdy chcę załadować nagraną wcześniej grę. Olimpiusz Papież z Krakowa**

Zabezpieczenie przed kopiowaniem.

**Jak i kim pożuć gumę – próbowałem wszystkimi postaciami i nie idzie. Jak zdobyć drugą 10-centówkę? Jak zdobyć sztuczne rzygi? Kacper**

Gumę żujesz oczywiście Bernardem po tym, jak oderwiesz łomem przyklejoną monetę. Jest to 10-centówka, której szukasz; druga jest w automacie. Sztuczne rzygi spadną z sufitu, gdy włączysz na piętrze głośną muzykę.

**ELVIRA — C-64**

**Jak i gdzie znaleźć ostatni klucz, jak wydostać się z fosy i jak zabić gościa z kamieniem w podziemiach? Eagle**

Pierwszy klucz jest schowany za żelaznym pierścieniem w stajni. Wejdziesz tam, jeśli zabijesz strażnika strzałą ze srebrnym grotem. Drugi klucz wręczy ci Elvira po tym, jak stworzysz czar światła i oświetlisz jej tacę.

**ELVIRA 2 — Amiga**

**W jaki sposób przebrać się za asystenta profesorka i za ucznia czarnoksiężnika. Rafał Zabłocki**

Aby przebrać się za asystenta potrzebujesz fartuch i perukę oraz przybory do makijażu z drugiego piętra. Zamiast przebierać się za czarnoksiężnika, możesz zabić go czarem FIREBALL lub NOVA.

**W jaki sposób użyć mięsa w pokoju z akwarium? W pokoju z dziewczyną zmieniającą się w potwora jestem ubrany w kurtkę, hełm, rękawice i buty, a ona i tak mnie zabija. Jak tego uniknąć? Michał Olejniczak**

Przebrany za asystenta porozmawiaj z profesorkiem o przygotowaniu silnej trucizny. Dopiero po zatruciu mięsa możesz je wrzucić do akwarium. Co do wiedźmy: po założeniu przebrania Sir Raleigha będziesz miał rapier, który jest najskuteczniejszą bronią. Wiedźmę da się zabić bez kombinowania.

**Jak wskrzesić księdza? Co zrobić, aby ksiądz narysował pentagram? Proszę o dokładny opis tego etapu gry, ze wszystkimi szczegółami. Napiszcie jaką odpowiedź wybrać, co mu wręczyć i jak? Twardziel, Alien**

Poproś go o narysowanie ludzką krwią idealnego pentagramu. Wręcz mu następnie kielich zabrany z ołtarza.

**Jak wziąć klucz z akwarium? Adam Rzeszutko**

Aby wziąć klucz, możesz albo podziałać na niego telekinezą, albo też przebrać się za asystenta i porozmawiać z naukowcem, następnie zatruć mięso i wrzucić je do akwarium.

**Jakie są składniki do czaru „BIND DEMON"? Gdy dochodzę do Cerberusa, nie mogę go trafić włócznią, ponieważ nie jest unieruchomiony. Marcin Wołkowicki**

Składniki to SCROLL OF BINDING i COIL OF ROPE. Jeśli znalazłeś księdza i skłoniłeś go do narysowania pentagramu, musisz wezwać Cerberusa i rzucić na niego czar BIND DEMON, a dopiero potem cisnąć włócznią i poprawić tomahawkiem w serce.

**FUTURE WARS — Amiga 1200**

**Jak przejść pokój z wielką mapą? W SS'4 wyczytałem, że należy wbić proporczyk w mapę. Jak to zrobić? Gonzales**

Dokładnie tak, jak to było opisane. Gwarantuję, że dziurka pod proporczyk naprawdę znajduje się na tej mapie. Wystarczy jej „trochę" poszukać (mi zajęło to ok. pół godziny...).

**HEIMDALL 2 — Amiga**

**Jak położyć zęby smoka na okręgach narysowanych na podłodze w pomieszczeniu, do którego dochodzi się po przejściu komnaty bogini Heli? A może istnieje sposób na rozdzielenie tych zębów w torbie Heimdalla? Mirosław Siekiera**

Przedmioty rozdzielasz prawym przyciskiem myszy. Zęby należy po prostu wyrzucić w odpowiednich miejscach (stojąc przed okręgami, należy uważać, aby po wyrzuceniu nie wejść na zęby ponownie).

**HOOK — Amiga**

**Gdy chcę zrobić łuk z Dead Wood i String nic się nie dzieje, a tracę tylko kij (Dead Wood). Nie mogę ponadto katapultować się z wydmy, żebym nie wiem co robił. Leszek Świerczyński**

Kto to słyszał – robić łuk z suchych badyli. Odpowiedni materiał znajdziesz na bagnie. Jak natomiast nauczyć się latać? Z windy którą wyjechałeś z morza zabierz muszlę. Użyj jej na korze w Four Seasons. Jajka wymień w warsztacie na gumę. Napraw nią wyrzutnię w Slingshot. Skocz kilkukrotnie z klifu (używając go). Pogadaj z chłopakiem stojącym pod spodem. Wejdź na górę i użyj gumy – umiesz już latać!

**INDIANA JONES 3 — PC**

**Jestem w zamku hitlerowskim. Jak pokonać grubasa o imieniu BIF? Fragles**

Nie ma co z nim walczyć, bo go nie pokonasz. Dostarcz mu po prostu spory kufel mocnego piwa, a gruby padnie po pierwszym ciosie.

**Nie mogę dostać się do grobowca rycerza – jak otworzyć kratę? Jak należy przejść trzy próby: piły, litery, przepaści? Yury**

Do grobowca krzyżowca możesz się dostać tylko okrężną drogą, tj. przez opuszczany mostek i komnatę z czaszkami. Aby przejść pierwszą próbę, musisz stanąć w odpowiednim miejscu gdy wyskoczy ostrze. Podczas drugiej próby stąpaj tylko na litery z imienia Boga, które ujrzysz przez chwilę u góry ekranu (IAHVE, JEHUVA itp.). Trzecia próba to próba wiary – po prostu biegnij w prawo.

**INDIANA JONES 4 — Amiga**

**Co zrobić, aby Sternhart wpuścił mnie do piramidy? Michał Miłoszewicz**

Powinien zrobić to bez żadnej łaski, dopiero za chwilę możesz mieć kłopot z pozbyciem się go, bo będzie patrzył wam na ręce. Sophia może go zagadać, a wtedy będziesz mógł zwinąć mu butelkę ze straganu.

**INDIANA JONES 4 — PC**

**Co mam zrobić, gdy jestem już w kinie i rozmawiam z dozorcą? Od tego momentu nie jestem już w stanie dalej grać. Dariusz Wolkór**

Doprowadź do przerwania wygłaszanej przez Sophię prelekcji. Dozorcę odpędzisz wręczając mu gazetę zabraną z kiosku z ulicy.

**Na Tikal, gdy wąż ze zwierzakiem spadli już w przepaść, nie mogę w żaden sposób dostać się na polankę. Marcin Worek**

Zacznij wspinać się na drzewo – złamie się tworząc most nad przepaścią.

Jak wystraszyć Trottiera i jak wziąć kamienny dysk? Michał „Szpik" Schoepe

Wyłącz bezpieczniki i przebierz się za ducha Atlantydy zakładając maskę i prześcieradło oraz przyświecając sobie. Trottier spęka i będziesz mógł zwinąć kamień.

## LARRY 1 – PC

**Gdy zaczynam grę i zawołam Taxi, w żaden sposób nie mogę do niej wsiąść. Jakie polecenie wydać taksówkarzowi, żeby zawiózł mnie do sklepu? Jak otworzyć drzwi w barze po prawej stronie? Boldon**

W wersji AGI piszesz OPEN DOOR i wsiadasz automatycznie, w wersji SCI wsiadasz klikając ikoną ręki na taksówce. Do otwarcia drzwi potrzebujesz znać hasło (KEN SENT ME), które odczytasz w toalecie – w wersji AGI komendą READ WALL, a w wersji SCI wielokrotnie klikając na ścianę ikoną oka.

**Dzwonię do restauracji, pytają co zamawiam. Piszę wino. Pytają gdzie dostarczyć. Nie znam odpowiedzi. Paweł Pnell, Gniezno**

Podaj numer pokoju hotelowego, który wynajęła dla was Fawn.

**pokojem Edny. Skąd wziąć lunetę? Czy można jakoś naprawić drzwi do biblioteki? Krzysztof Gumbas**

Mając narzędzia i latarkę wyposażoną w baterie udaj się do pomieszczenia z krwiożerczą rośliną. Wsadź kopertę w maszynę i wystukaj adres. Następnie pójdź do pokoju na prawo i w górę. Zapal światło, umieść baterie w latarce i czekaj. Przełącz się na inną postać i otwórz skrzynkę z bezpiecznikami, które odłącz. Przełącz z powrotem i napraw kable.

**Po daniu sera profesorowi i otwarciu skarbonki są w niej DIME (trzy monety po 10 centów). Do teleskopu potrzebna jest 25-centówka. Czy mogą być 10-centówki? Tomek Z.**

Do teleskopu używasz dwa DIME, za każdym razem potwierdzając prawym przyciskiem na teleskopie. Natomiast 25-centówka (QUARTER) będzie ci potrzebna do odczytania wyniku z Meteor Mess.

## POLICE QUEST 1 – Amiga

**Co mam napisać, aby sędzia dał mi nakaz? Daję mu akta Hoffmana, a on mówi, że mam za mało informacji. Colt**

Musisz dowiedzieć się z danych komputerowych, że Hoffman to Taselli. Po wejściu na salę i zagadnięciu o Hoffmanie pokaż sędziemu akta (SHOW FILE), a następnie list gończy (SHOW POSTER). Na pytanie o tożsamość Hoffmana i Tasellego odpowiedz TATTOO.

## POLICE QUEST 1 – PC

**Co dokładnie trzeba powiedzieć hippisom? Mango**

Powiedz: MOVE YOUR BIKES. Miej w pogotowiu PR-24 NIGHTSTICK z samochodu.

## POLICE QUEST 2 – PC

**Jak otworzyć schowek na rękawiczki w samochodzie, ewentualnie co należy powiedzieć? K. Polarny**

Otwórz schowek na rękawiczki (OPEN COMPARTMENT) – znajdziesz tam wizytówkę oraz dowód rejestracyjny.

**Jaką komendę trzeba wpisać, żeby Sonny znalazł kombinację do szafki, która jest na odwrocie „car registration"? Cygan**

Szyfr do szafki jest na odwrocie wizytówki (BUSINESS CARD). Odczytaj po prostu jej tylną stronę (READ BACK).

## PRINCE OF PERSIA 2 – PC

**Jak załatwić szefa? Gdy do niego podchodzę i wyciągam miecz to on znika. Gdy stanę w tym samym miejscu co szef, to on po chwili zaczyna mnie gonić. Grzesiek**

Tzw. szefa, czyli złego księcia załatwić możesz tylko świętym ogniem. Jeżeli w poprzednim levelu naładowałeś się światłem przy płomieniu oraz w komnacie z pająkiem nażłopałeś się butelek z energią, to możesz przystąpić do dzieła. Spotkawszy złego księcia obracaj się szybko lewo-prawo aż zacznie ci ubywać energii. Nie przejmuj się, bo po chWili twoja dusza uwolni się z ciała i będziesz mógł pogonić szefa. Spacją plujesz w niego ogniem – jedno trafienie i gotowe.

**tarne. Czy mam czekać i odpierać ataki, czy też coś pominąłem? Michał Macierzyński**

Plany hipernapędu powinieneś kupić od Jaanosian zanim zniszczą ich Morgulowie. W dalszym rozwoju akcji dotrze do ciebie plotka, że w jakimś trzecim układzie znajdziesz plany wielkiego statku bojowego. Udaj się wtedy do szpiega w barze, który poda ci współrzędne owego systemu. Na księżycu jego drugiej planety znajdziesz plany międzygwiezdnego statku bojowego.

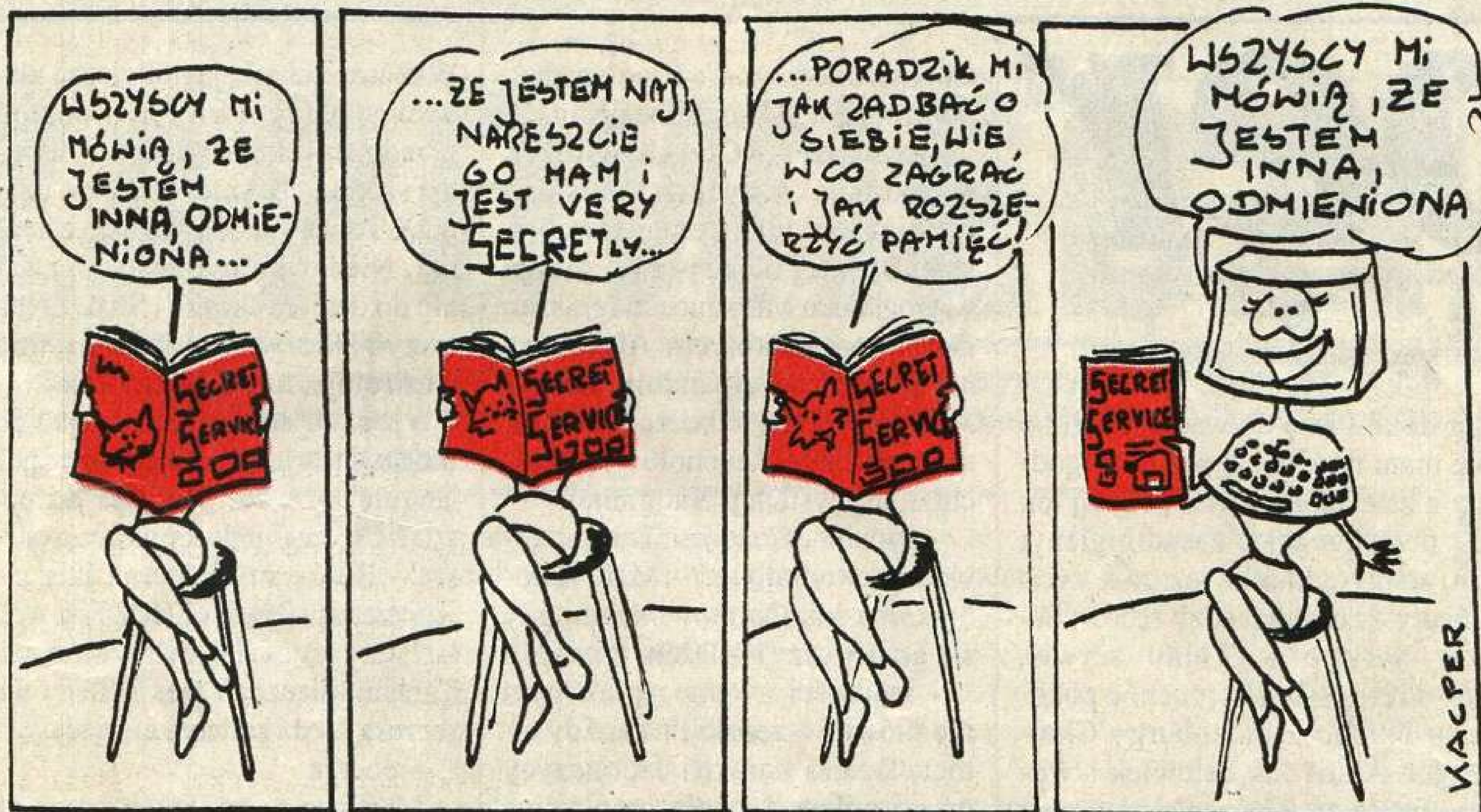
**W jaki sposób zdobyć BATTLE TANK? Stanowi on dziurę, bo odkryłem już 4 następne wynalazki. Jak obronić Jaanosianów przed atakiem Morgulów? Czy jest to potrzebne do ukończenia gry? Anonim, Nowe Warpno**

Plany ich budowy możesz zakupić od rasy zamieszkującej system Phoenix. Jaanosian nie trzeba bronić przed zniszczeniem. Nota bene byłoby to dosyć trudne – masz za mało czasu na rozbudowę swych sił zbrojnych.

## REUNION – Amiga

**Jak wykorzystać namiary podawane przez informatorów np. 0142; 3400; 2310? Ile jest systemów (znam 3)? W jaki sposób prowadzi się walkę na lądzie i zdobywa planety obcych? Anonim, Ustka**

Namiary te wskazują położenie nowych systemów. Nie trzeba nic z nimi robić – nowe gwiazdy są zaznaczane na mapie automatycznie. Aby natomiast zaatakować planetę należy nadlecieć nad nią swą flotą wojenną, kliknąć na ikonie floty, następnie na ikonie planety i wybrać opcję rozpoczęcia bitwy. Jeżeli w danym systemie znajduje się jakaś flota obcych to najpierw rozegra się bitwa w kosmosie a dopiero po jej wygraniu będziesz mógł desantować swe oddziały na powierzchnię planety. Bitwę rozgrywa się w standardowy sposób – wybiera własne jednostki, wskazuje im punkty docelowe oraz jednostki wroga i już. Taktyki tu nie ma za grosz.




## LARRY 3 – PC

**Gdzie jest szafka z kodem w Fat City? Łukasz Poprawa**

Szafka jest za ostatnimi drzwiami z lewej strony.

## LAURA BOW – PC

**Na początku trzeciego aktu nie mogę znaleźć biura Carringtona. Gdzie ono się znajduje? Maciej „Sierrowaty" Drzymała**

Biuro to pomieszczenie z ogromnym biurkiem, na którym leży trup faceta naszpikowanego kolcami, a na stole leży misiek.

## MANIAC MANSION – C-64

**Do czego służą narzędzia w garażu? Co zrobić z krwiożerczą rośliną? Skąd wziąć kod do SECRET LAB, drzwi w lochu? Podobno przez lunetę można dojrzeć szyfr do sejfu nad**

**Jak przejść bramę po kościotrupie na moście? Jak próbuję ją przejść, to się zamyka pomimo, że nie naciskam przycisku zamykającego. Co mam zrobić? Łukasz Czyżyński**

Walcz ze szkieletorem stojąc twarzą w prawo na czwartej desce od lewej. Gdy most się zarwie szybko się obróć i złap deski, po czym podciągnij. Gdy teraz pójdziesz w lewo, brama będzie otwarta.

## REUNION – PC

**Mam już Huntery i Fightery. Zdobyłem też Tanks. Nie umiem przemieścić między galaktykami mojej armii gwiezdnej. Chociaż zniszczyłem obcą kolonię na Jade, to i tak nic mi to nie daje. Skąd wziąć plany następnych broni? Znam tylko dwa inne układy plane-**

**Jak doprowadzić do wynalezienia urządzeń służących do walki z wrogiem (myśliwce, piechota, czołgi)? Próbowałem wielu rzeczy, ale zawsze najwyższym wynalazkiem był Command Centre. Nawet gdy poinformowano mnie o tym, że wroga flota znajduje się w pobliżu, mój naukowiec nic nowego nie wymyślił. Nie mogąc się bronić, nie muszę chyba mówić jak się to skończyło. Robert Barsa**

Wyślij jeden ze statków handlowych na planetę Jade – odkryje on tam inteligentną rasę, która w zamian za obietnicę pomocy udostępni ci pierwsze projekty maszyn bojowych. Dalej akcja potoczy się gładko.

### SABRE TEAM – PC

**W drugim scenariuszu (obóz jeniecki w malajskiej dżungli) uwolniłem 4 zakładników. Co mam z nimi zrobić? Co oznacza niebieska strzałka na kompasie? Józuś ze Słupska**

Zakładników musisz bezpiecznie wyprowadzić za bramę obozu. Niebieska strzałka wskazuje wyjście (?) jest nieistotna (?) nie służy do niczego (?) nie wiem (!) ale raczej wskazuje wyjście (tzn. „strefę ewakuacji")

### SIMCITY 2000 – PC

**Gdy buduję domy, ukazuje mi się zamiast domów tylko kwadrat. Czy to są działki, do których potem zaczną napływać ludzie? W takim razie co zrobić aby zaczęli napływać? R. W., Środa Wlkp.**

Tak. Spróbuj np. obniżyć podatki i rozbudować infrastrukturę (drogi, kanalizację, komunikację itp.). To do ciebie należy wymyślenie własnej oryginalnej strategii. Gra według przepisu jest jak zjedzenie torebki po zupie w proszku zamiast zupy.

### SPACE QUEST 1 – PC

**Czy jest szansa na ominięcie lotu nad pustynią w wersji zręcznościowej? Lord Zombi**

W wersji AGI nie ma takiej możliwości, natomiast w wersji SCI (ulepszona grafika VGA i dźwięk) komputer pyta o stopień trudności przed lotem, daje też możliwość ominięcia go.

### SPACE QUEST 2 – PC

**Co zrobić w kanionie z różowymi stworkami? Gdy idę ciemnym przejściem (ludzik odsuwa kamień) coś mnie zabija. Co robić? Voyager**

Zamiast wędrować na oślep, oświetl sobie drogę. Weź w zęby klejnot (GEM) – będzie świetna latarnia.

### TAJEMNICA STATUETKI – PC

**Jak wydostać się ciemnego pomieszczenia, po tym jak dostaję w łeb? Zombi**

Namacaj włącznik i zapal światło.

**W Nicei wchodzę do biblioteki i gdy chcę użyć Terminarza Komputera – by się dowiedzieć o pewnej książce wyskakuje mi ekranie najczęściej: otwórz „Dziennik Metropolis" i wpisz drugi wyraz z artykułu „Fatalny Skok". Łukasz**

Zabezpieczenie przed piratami.

### UFO: ENEMY UNKNOWN – PC

**Przebadałem już wszystko, uzbrajam ludzi w wyrzutnię „small launcher", ogłuszam wrogów i po zakończeniu misji dostaję informację, że nie mam działającego „alien containment" i obcy zmarli, pomimo tego, że w bazie mam dwa „alien containment" i 60 naukowców. Fisher**

Nie wystarczy mieć „Alien Containment", trzeba jeszcze, żeby był pusty. Najpierw musisz usunąć (poprzez badanie) posiadanych obcych i dopiero chwytać nowych. Jeśli przebadałeś już wszystko to nowi jeńcy nie są ci już potrzebni – szukasz Świętego Graala, czy co?

### UNIVERSE – Amiga, PC

**Jak dostać się z asteroidu do miasta? Problemowy Jasio**

Przeskocz na dukt w odpowiednim momencie, gdy wirujący asteroid znajdzie się w pobliżu.

**Jestem w mieście, wchodzę do mieszkania Sylfiny, ona pokazuje na drzwi, których nie mogę otworzyć. Wchodzi robot i chwyta mnie. Co robić? Piotr Czerny**

Podziałaj łomem – drzwi ustąpią.

**Uruchomiłem przejście na wielki asteroid, na którym znajdowało się wielkie miasto. Jestem na pierwszym placyku, po lewej stronie znajdują się dwa wentylatory. Co mam zrobić? Grzegorz Królikowski**

Jeśli grając według opisu z SS'19 wyłączyłeś system wentylacyjny na Gavric Homeworld, to możesz wskoczyć do wentylatora, wepchnąwszy uprzednio (PUSH) maskującą go kratę.

**Jaką sekwencję należy podać, aby uruchomić auto? Rudy**

Pojazd uruchamia się nie sekwencją, ale pilotem zabranym z domu dziewczyny. Ciebie też odsyłam do opisu w SS'19.

### ZAK MC KRACKEN – C-64

**Gdy używam niebieskiego kryształu, aby wcielić się duchem Zaka w ptaka zanikają mi wszystkie czynności i nic się nie dzieje. Co mam wtedy robić? Scorpion**

Ptak nie może mówić, otwierać itp., dlatego poleć w kierunku lewego oka statui. Zabierz stamtąd scroll i szybko wróć oddać go Zakowi.

**Jaka jest kombinacja przycisków otwierających drzwi w piramidzie na Marsie? A może otwiera się je kluczem – jeśli tak to gdzie go znaleźć? Paweł Morzonek**

Wciskaj po kolei: raz lewy, dwa razy prawy, raz środkowy, raz prawy i raz środkowy.

# super
## S U P E R Y

– początki – Sześć Sekretna Sałogo Supertajnej Submarine Szarych Szeregów!; Droga, kochana, szanowna redakcjo gazety lubianej, czytanej i chyba prawie wszędzie znanej!; Hallo, hallo, czy ktoś mnie słyszy?; Hej, capy malinowe!; Cześć perskie nocniki, duperszwance i te inne gady; Czołem, nosem i brodą ludzie pracy!; Hej mamuty ściskające ulubioną rzecz (poza tyłkiem dziewczyny oczywiście); Hajs bojs! Piszę ten list, bo mi tyłek do materaca przymarza; Hej ciulki i kowadełka; Blood Morning!; Do jawnego pisma tajemniczej organizacji przyjaciół chińskich dżojstików; Aye, złociutkie grzmoty wielkiego joya i jego niedostępnego gryzonia!; Redakcjo Sycylijskich Snajperów!

– końce – No to cześć, idę tracić wzrok!; Wszystkie postacie.i wydarzenia wyryte na tej stronie są fikcyjne i ich ewentualna zbieżność z osobami i faktami rzeczywistymi jest najzupełniej przypadkowa;

– varia – Zakochałem się w Secret Service od pierwszego dotyku; Jak zdrówko syberyjskie mamuty?; Długo nie pisałem, ale przysięgam, że to się jeszcze powtórzy, no dobra przejdźmy do rzeczy; Pozdrawiam wszystkich wyznawców Sensibla; Piszę do was ten list, bo nie mam na kim się wyżyć; Zgodnie z zaleceniami BHP, czytaj ten list przestrzegając zasad higieny, tzn. zetnij te kłaki z języka i wyciśnij pryszcze spomiędzy zębów; Secret Service – Tajny serwis, Sex–kret–ser–zwis; (pochód pokoleń)–Titanic–Hindenburg– Challenger–Atari; Jak człowiek stworzył Intela, to Bóg zapłakał, a nam ziemniaki zaczęły z piwnicy czwórkami wybiegać; Podobno po stracie zębów zwiększa się swoboda języka; Cyberpalant z giwerą, to jest to, co najbardziej podnosi morale czytelnika; Człowiek nie wielbłąd pić musi; Jak sobie pościelesz, to mnie zawołaj; Gospodyni doiła krowę i ryczała w niebogłosy; Szkoła nie bar, ale musisz chodzić codziennie; Panie Boże trzymaj ten świat, ja wysiadam; Kto pod kim dołki kopie, ten jest grabarzem; Zakład pogrzebowy „Radość Życia" zaprasza!; Szczyt pijaństwa – ślimak nie może trafić do swojego domku; Chcica – największa przyjaciółka człowieka; Uwolnić rybki z puszek!; Nie idę do nieba, bo mam lęk wysokości; 1939 – początek tournee Hitlera po świecie; Bądź sobą, wybierz piwo!; Będę się bitchował bitchami; Hej, blondyna! Chcesz mieć syna?; Rtęć spadała poniżej zera, jak gacie bez gumki!;

– przekręty – KGB – KAGIEBE; Korporacja Antyamerykańskich Grabieżców Inteligencji Europejskiej Będącej Elektrykami; Amiga – Arogancka Miłośniczka Igraszek Genitalno–Analnych; Absolutny Mistrz I Gigant Aparatury; Atari – Absolutny Trup Albo Rozum Idiotów; AMEN – Alkoholowy Masochizm Egzystencji Naturalnej;

– pytania – Co to jest: Duże, czerwone i kwadratowe? – Mała zielona kuleczka; Co mówi dżem, gdy się go otworzy? – Dżem dobry!;

– mądrości – Panie, spraw bym nie mówił wszędzie i na każdy temat; Dzięki harakiri Japończycy mogli pokazać swoje prawdziwe wnętrze; Gdzie kucharek sześć tam cycków dwanaście; Z kim sobie pościelisz z tym się wyśpisz; Jeżeli alkohol przeszkadza Ci w nauce, to rzuć szkołę; Szkoła Óczy;

– o Mortalu 2 – Dlaczego Baraka ma pokaleczonego? Bo próbował trzepać; Przychodzi Kano do lekarza: Scorpion nie mógł złożyć osobistej wizyty, ale jest z nami całym sercem; JeSTem STanowczym ATeiSTą. Mam policyjny wóz z kogutem, który sAM mIGA. jAKo szanujący się policjant mam dosSIER RAbusiów wszechczasów. Ostatnio komendant wysłał mnie na sympozjum, gdzie zadano PYTAnie, czy policjanci należą do SSaków? Ostatnio znowu złapałem tego faceta, który ignoruje znaki stoP, Cisnąłem nim o glebę. Szef kupił wczoraj Police Quest IX, który drań (PQ, nie szef) zajmuje 32 mEGA. Wszyscy oskarżają policję, że nieudolna, ale reSPEKT RUMuni to przed nami czują. Kiedy my lecieli z szefem do Ameryki, to on miał maX Towaru możliwego do zabrania. Niedawno mieliśmy wezwanie do dealera skoDY, SKradli mu wszySTkie wozy. Drań pewnie bankrutuje, to się pozbywa...

– jaja – Dlaczego jesz nożem? Bo widelec przecieka; Dlaczego pieprzysz latarnię? – A co? Maryśka już poszła?; Dlaczego chłopcy nie mają piersi? – Bo by im skóry na jaja nie wystarczyło; Byłeś w ZOO? Tak. A ile lat?; Czy jesteś zielony? A w czym?; Tatusiu, dlaczego pies sąsiada nie szczeka? Jedz kotlety i nie gadaj!;

– poezja –

Martinez to najlepszy gracz na świecie,
sami dobrze o tym wiecie
Martinez na prezydenta
Lecz z jajem zamiast śrubokręta.
Gość z jajami i joystickiem
będzie naszym przewodnikiem!

– Eliminacje –

Kto ty jesteś? Polak mały
Jaki sprzęt twój? Pecet biały
Kto idolem? Rajden Elektryczny
Hobby? Śmierć i gwałt fizyczny
Czym jest wróg twój? To Amiga
Co nań czynić? Lać i rzygać
Amigowców? Mieczem rąbać
A dla przerwy? Mortal Kombat
Zamieszkały? Miasto Kemo
Twe zwierzątko? Cacodemon
Ulubiony napój? Piwo
Przysmak? Móżdżek, na półżywo
Film video? Kub – Rozpruwacz
A zabawka? Plazmo – Spluwa
Dobra, dość! Przyjmuję cię
Na poetę w KGB!


SECRET SERVICE: 00-846 Warszawa

Redakcja nie ponosi odpowiedzialno´ci z tytułu błędnie lub nieczytelnie wypełnion...h przekazów.
W przypadku wszelkich wątpliwo´ci prosimy dzwonić do redakcji (0 22) 201-261 w. 550

Nr karty (listy) doręczeń

Dzień nadejścia

Awizowano dnia ______ 1995 r.

Podpis

Notatka doręczyciela

Sumę wymienioną na odwrocie otrzymałem

dnia ______ 1995 r.

Podpis odbiorcy

Znamiona dowodu tożsamości

rodzaj dowodu Nr ______

wydany przez ______

______ dn. ______ m-c ______ 19......... r.
miejsce i data wydania

Dzień wypłaty

Nr księgi wypł. przekazów

Podpis wypłac.

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji

**ARCHIWALIA** kupon aktualny do 15 marca 1995

Zamawiam następujące numery archiwaliów:

brak brak brak 4 brak 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19

Proszę czytelnie zaznaczyć, których numerów pisma dotyczy zamówienie.

W przypadku zamawiania większej ilo´ci egzemplarzy jednego numeru, proszę napisać to w uwagach.

UWAGI:

AMIGA PC inny Proszę podać typ komputera

**PRENUMERATA dla 1 osoby**

Chcę prenumerować Secret Service począwszy od numeru przez wskazaną ilo´ć miesięcy:

3 6 9 12 miesięcy tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

**PRENUMERATA dla 1-10 osób**

Chcę prenumerować Secret Service wraz z moimi kolegami i zobowiązuję się do rzetelnego wypełniania koleżeńskiej umowy.

Chcemy rozpocząć prenumeratę począwszy od numeru przez wskazaną ilo´ć miesięcy:

3 6 9 12 miesięcy tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

Jest nas razem ☐ chętnych i zobowiązujemy się informować redakcję o wszelkich kłopotach związanych z dystrybucją.

Starannie przechowywać – dowód nadania przekazu

**ARCHIWALIA** kupon aktualny do 15 marca 1995

Zamawiam następujące numery archiwaliów:

brak brak brak 4 brak 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19

Proszę czytelnie zaznaczyć, których numerów pisma dotyczy zamówienie.

W przypadku zamawiania większej ilo´ci egzemplarzy jednego numeru, proszę napisać to w uwagach.

UWAGI:

**PRENUMERATA dla 1 osoby**

Chcę prenumerować Secret Service począwszy od numeru przez wskazaną ilo´ć miesięcy:

3 6 9 12 miesięcy tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

**PRENUMERATA dla 1-10 osób**

Chcę prenumerować Secret Service wraz z moimi kolegami i zobowiązuję się do rzetelnego wypełniania koleżeńskiej umowy.

Chcemy rozpocząć prenumeratę począwszy od numeru przez wskazaną ilo´ć miesięcy:

3 6 9 12 miesięcy tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

Jest nas razem ☐ chętnych i zobowiązujemy się informować redakcję o wszelkich kłopotach związanych z dystrybucją.

# PRENUMERATA I ARCHIWALIA

Przyjmujemy zamówienia na prenumeratę SECRET SERVICE oraz na archiwalne numery pisma. Zamówienia mogą być składane do 15 dnia każdego miesiąca – tak jak to jest wydrukowane na załączonym przekazie. Zamówienia są realizowane za pośrednictwem poczty. Prosimy używać tylko aktualnych blankietów z KGB lub odbitek xero. Prosimy o wyraźne i czytelne wypełnianie przekazu pismem drukowanym. Bazgranie oraz skróty nazw mogą przyczyniać się do kłopotów w realizacji zamówienia.

Wypełnianie kuponu prosimy rozpocząć od strony czarnej, po czym starannie i uważnie obliczyć należną kwotę, którą należy wpisać na stronie czerwonej wraz z dokładnym imieniem, nazwiskiem oraz adresem i kodem pocztowym. W przypadku zamawiania archiwaliów, **NALEŻY DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI** wg tabelki. Prosimy nie dokonywać poprawek ani skreśleń, niewykorzystane pola pozostawić wolne. Otrzymany po wpłacie na poczcie odcinek „dla wpłacającego" należy zachować na okoliczność ewentualnej reklamacji.

Wszelkie reklamacje są przyjmowane w redakcji pod numerem telefonu (0-22) 201-261 w. 550 w dni powszednie w godz. 9.00–16.00.

**ZACHĘCAMY TEŻ DO KUPOWANIA ARCHIWALIÓW OSOBIŚCIE W REDAKCJI – Warszawa, ul. Wronia 35/37, I p.**

**UWAGA! SPEŁNIENIE PONIŻSZYCH ZALECEŃ JEST PODSTAWĄ TERMINOWEGO OTRZYMYWANIA PRZESYŁEK**

**Kupony są aktualne TYLKO do 15 dnia danego miesiąca i gwarantują podane w numerze ceny**

Kupony nadane po 15-tym docierają do redakcji już po cyklu wysyłki archiwaliów i prenumeraty, i ich realizacja przechodzi na następny miesiąc.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności z tytułu wynikłych w ten sposób opóźnień. Liczy się data stempla pocztowego na kuponie.

**Przy terminowym zamówieniu maksymalny czas oczekiwania na przesyłkę wynosi 30 dni. W razie nie dotarcia przesyłki, prosimy o kontakt telefoniczny w celu wyjaśnienia okoliczności. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.**

Najczęstszą przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia jest brak dokładnego adresu, brak informacji o zamawianych numerach oraz błędy w naliczeniu sumy.




Znaczenie symboli na naklejce adresowej

## PRENUMERATA

Prenumerata może zostać zawarta na 3, 6, 9 lub 12 numerów poczynając od dowolnego miesiąca. Cena SECRET SERVICE w prenumeracie jest stała i zabezpiecza przed ewentualnymi podwyżkami podczas jej trwania.

**Prenumerata zawiera koszty przesyłki pocztowej, oraz koszty manipulacyjne.**

**ceny prenumeraty**

| | |
|---|---|
| 3 miesiące | 9,00 zł |
| 6 miesięcy | 18,00 zł |
| 9 miesięcy | 27,00 zł |
| 12 miesięcy | 36,00 zł |

**UWAGA! Naklejka adresowa na kopercie z prenumeratą zawiera informacje o: numerze identyfikacyjnym czytelnika (prosimy podawać przy przedłużaniu prenumeraty), numerze pisma, na którym skończy się prenumerata oraz liczbie zamawianych egzemplarzy.**

## ARCHIWALIA

Kupon należy wypełnić wg poniższych cen, koniecznie z doliczeniem kosztów przesyłki, które zależą od liczby zamawianych numerów.

| Nr | cena | Nr | cena |
|---|---|---|---|
| 1 | -brak!- | 11 | 1,20 zł |
| 2 | -brak!- | 12 | 1,20 zł |
| 3 | -brak!- | 13 | 1,20 zł |
| 4 | 4,00 zł | 14 | 1,20 zł |
| 5 | -brak!- | 15 | 1,20 zł |
| 6 | 80 gr | 16 | 1,60 zł |
| 7 | 80 gr | 17 | 1,60 zł |
| 8 | 1,20 zł | 18 | 1,60 zł |
| 9 | 1,20 zł | 19 | 1,60 zł |
| 10 | 1,20 zł | 20 | 1,60 zł |

**■ CENY ZESTAWÓW**

| | |
|---|---|
| Pakiet (4 i od 6 do 20) | 17,00 zł |
| Promocja! Rocznik 1994 | 10,00 zł |
| zestaw 1 (od 6 do 7) | 1,30 zł |
| zestaw 2 (od 6 do 15) | 9,00 zł |
| zestaw 3 (od 8 do 15) | 7,50 zł |
| zestaw 4 (od 16 do 20) | 6,00 zł |
| dwa dowolne od 6 do 17 | 2,00 zł |
| trzy dowolne od 6 do 17 | 3,00 zł |
| cztery dowolne od 6 do 17 | 4,00 zł |

**■ DLA ARCHIWALIÓW KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!**

za 1 szt.– 60 gr.
za 2 szt. – 80 gr.
od 3 do 5 szt. – 1 zł
od 6 do 10 szt. – 1,20 zł
od 11 do 15 szt – 1,50 zł
od 16 do 20 szt – 2,00 zł

# MOJE BOJE

## czyli Bergera historia wojskowości

**Tekst ten otwiera cykl artykułów poświęconych szeroko rozumianej historii wojskowości. Bardzo często grając w gry wojenne, czy to planszowe czy komputerowe zastanawiamy się nad tłem ogólnym, klimatem epoki, taktyką lub wyposażeniem. Proponuję wspólną podróż przez wieki historii, meandry kłamstwa i obłudy jakie narosły wokół przeszłości oraz podróż przez zgiełk zagasłych pól bitewnych. Nie znajdziecie tu gotowych prawd i recept, nie chodzi też o drobiazgowe przedstawienie faktów i zdarzeń. Najważniejsze to zachęcić do myślenia, zastanowienia się nad rzeczami wydawałoby się oczywistymi, sprawdzenia pewnych koncepcji w dostępnej literaturze. Wszak każda gra wojenna lub też nasz artykuł może być dobrym pretekstem do rozwoju wiedzy i umysłu.**

### Odcinek 1
### „Zniewoleni przez mity"

Człowiek współczesny, a szczególnie homo americaniensis, ma wyjątkową skłonność do tworzenia mitów i wyobrażeń zastępujących często prawdę i wypaczających przeszłość. Historia wojskowości nie ustrzegła się tej choroby.

Najdobitniejszym przykładem tego zjawiska jest mitologizacja armii niemieckiej z II Wojny Światowej, w czym niemały udział mają też autorzy polscy. Otóż większość z nas ma przed oczyma obraz doskonale wyszkolonej, świetnie wyposażonej i genialnie dowodzonej armii. Prawie każdy oficer posiada własny motocykl (o ile nie Volkswagena Garbusa), z czołgami praktycznie nie wiadomo co robić (tyle ich jest), a kucharze podróżują opancerzonymi kuchniami polowymi. Z filmów pozostało nam w pamięci, że gdy mowa o niemieckiej broni pancernej to widzimy natychmiast Tygrysa lub przynajmniej Panterę. Gdy mowa o artylerii będzie to samobieżne działo o silnym pancerzu (majaczy się pod lasem Ferdinand).

Gdybyż te sny były prawdą. Niestety! Swe największe sukcesy Niemcy odnosili posługując się całkiem przeciętnym sprzętem. Zarówno we wrześniu 1939 r. w Polsce jak i we Francji 1940 r., w niemieckich jednostkach pancernych większość maszyn stanowiły Pz I i Pz II (te pierwsze miały być tylko czołgami ćwiczebnymi i poważnym niemieckim wojskowym w głowach się nie mieściło używać je podczas walki). Były to wozy słabo opancerzone i uzbrojone, ale nie to przecież stanowiło o ich wartości (a co stanowiło o ich wartości będzie przedmiotem rozważań w kolejnych odcinkach KGB Dynasty).

Wyposażenie niemieckich dywizji piechoty nie przewyższało standardem wyposażenia i uzbrojenia innych armii europejskich. Jednak dla historyków podbitych krajów (nie mających oprócz kompleksów żadnej wiedzy historyczno-wojskowej) łatwiej jest głosić rzekome prawdy o przewadze technicznej najeźdźcy niż przyznać się, że ojcowie nie sprawdzili się jako dowódcy lub żołnierze. Bo czy naprawdę istotną przewagą niemieckiej dywizji piechoty nad polską było posiadanie o 48 dział przeciwpancernych więcej (przy głoszonym braku polskiej broni pancernej – według mnie raczej za bardzo rozproszonej)?

Podobnie sytuacja ma się w odniesieniu do innych epok. Armia rzymska znana nam jest z hollywoodzkich szmatławców czy podobnie nędznych dzieł włoskich, jako opancerzona, potężna machina. Każdy legionista posiada metalowy pancerzyk (lorica segmentata), solidny hełm (galea), tarczę (scutum). To zawodowi mordercy kochający pieniądze i sławę. Jest tylko jedno ale. Imperium Romanum zbudowali niscy, kędzierzawi i śmierdzący chłopi z mieściny Rzym, uzbrojeni za Republiki co najmniej przypadkowo (do czasu wyposażania oddziałów przez państwo). To oni, osłonięci najczęściej tylko tarczą podbili Italię, Afrykę i Hiszpanię. To ich szeregom nie oparli się spadkobiercy Aleksandra Wielkiego. Żołnierze Cesarstwa już tylko bronili wielkiej spuścizny poprzedników.

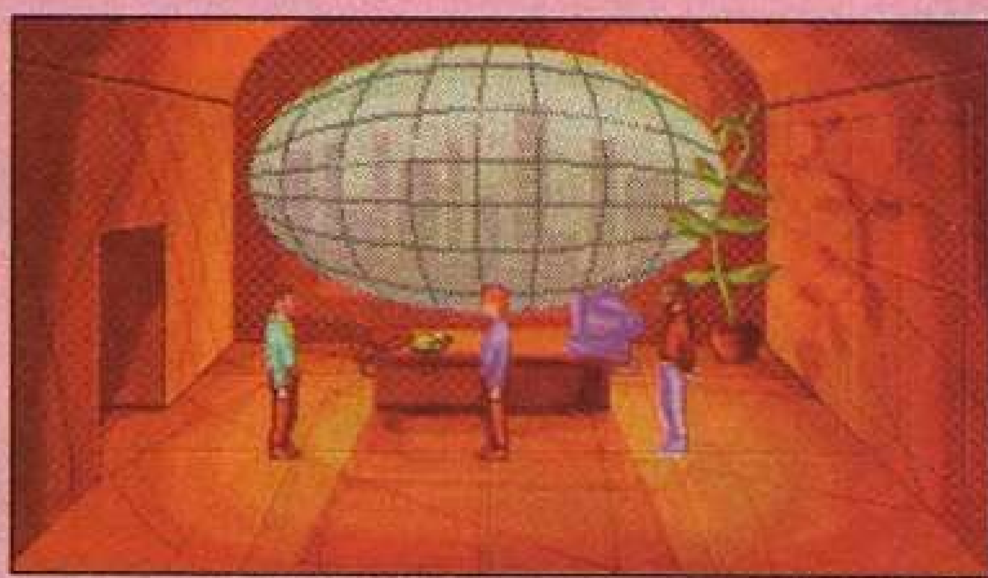
Powyższe przykłady to tylko fragment tęsknoty ludzi za symbolem, za prostym wytłumaczeniem zjawisk często nie do ogarnięcia. Jak wytłumaczyć klęskę wrześniową, jak wytłumaczyć klęskę Francji, ZSRR i innych? Sztuka wojenna, dowodzenie i tym podobne farmazony to niemiłe dodatki do mundurów i broni. Iluż specjalistów zeszło na ścieżkę tłumaczenia czyichś zwycięstw posiadaniem lepszego hełmu czy działa.

Drugą stroną medalu jest szum propagandowy tworzony podczas wojny przez obie strony. Dobitnym tego przykładem jest bitwa pod Sadową (w wojnie prusko-austriackiej). Armia pruska była tu wyposażona w iglicowe karabiny odtylcowe, a armia austriacka w zwykłe karabiny. Oczywiście pokonani Austriacy (po co Bóg stworzył Włochów – żeby mieli kogo bić Austriacy) ukuli mit przewagi pruskiej broni palnej. To nie lepsi w taktyce i sztuce operacyjnej zwyciężyli, a skuteczniejsza broń – głosiła ich teza. Otóż nasz bohaterski rodak – „czerwony" Jarosław Dąbrowski obliczył, że odtylcówki nie mogły wpłynąć decydująco na przebieg walki gdyż zużycie amunicji było nawet niższe niż w poprzedniej epoce, z tym, że całe jego obliczenia zwolennicy mitomańskiego poglądu na historię wojskowości kwitują jednym zdaniem: „ale wydaje się, że mimo wszystko (mimo faktów?!) wpływ nowej broni na przebieg walki był istotny" (niejaki Janusz Sikorski).

Jakie w takim razie czynniki decydują o powodzeniu w wojnie skoro zwycięstwa odnoszono sprzętem o przeciętnych (a często mniej niż przeciętnych) parametrach a klęsk doświadczano mając w posiadaniu najlepszej klasy uzbrojenie? Niektóre z elementów składające się na odpowiedź omówię w następnym odcinku.

**Piotr Pawłowicz Berger**





# EKSPERYMENT DELFIN

**EKSPERYMENT DELFIN jest już w sprzedaży. W stosunku do testowanej przez nas poprzednio wersji beta, Autorzy poprawili grę, a przede wszystkim wyeliminowali zawieszanie się. Dziś dokończenie opisu z poprzedniego numeru.**

...zamiast do kibla, dotrzesz do generalskiego biura. Stoją tu: sejf (zamknięty) oraz biurko. Na biurku leży pistolet mauser oraz akta. Wyczytasz z nich, że dane dotyczące pewnego „Eksperymentu Delfin" zostały przeniesione do dworku w Tannenbergu w Prusach Wschodnich. Sejf nadal pozostaje zamknięty. Strażnik, już mniej chętny, przystaje na konwersację. Dowiadujesz się od niego jedynie, że generał von coś tam dzień wcześniej zgubił klucz od sejfu (tego zamkniętego) i z przyczyn oczywistych nie może go dziś otworzyć. Klucz faktycznie znajduje się dzień wcześniej. Sejf się otwiera. Jest pusty.

Uwaga! Jeden z kulminacyjnych momentów całej gry: wchodzi Grin. Jest to także agent czasowy poszukujący danych „Eksperymentu Delfin". Gdy widzi pusty sejf chce cię nawet zabić! Ale nie z nami te numery Bruner! Szmit się wynosi (zapewne do Tannenberga) gubiąc swoją kartę ID. Możesz się teraz dostać do jego mieszkania (rok 2098, adres: 648936).

## BACK TO THE FUTURE

Mieszkanie Grina jest w jeszcze gorszym stanie niż twoje. Jedynym użytecznym meblem jest tu sejf (otwierany kartą ID) oraz umywalka z formą do odlewów. Z sejfu możesz wziąć zlecenie Grina – wyczytujesz zeń kolejną datę: 28.05.1953. Forma odmawia współpracy. Udajesz się do lat świetności UB (i do urzędu tej niechlubnej instytucji znajdującego się w znanym już mieście na Mazurach).

Zabierasz stąd worek gipsu (a co też mogli z nim robić UB-ecy?) oraz kartkę z informacją o aresztowaniu Grina. Wracasz do jego mieszkania. Z mieszaniny gipsu i wody odlewasz w formie mały acz gustowny model ślimaczka. Wracasz do UB.

Model pasuje do pęknięcia w kominku – tajne przejście stoi otworem. W komorze znajdującej się kilka kroków dalej znajdujesz z dawna poszukiwane akta Delfina oraz skrzynię. Jak ją popchniesz to się rozpadnie. Zaglądasz do środka a tam kto? Nie, nie Grin! Ba, gorzej! Nawet nie nowa postać! W środku siedzisz sobie ty we własnej osobie. Właściwie to jest to android stworzony na twój obraz i podobieństwo. Brak mu tylko źródła zasilania – niemieckim naukowcom udało się z powodzeniem odtworzyć ludzką strukturę komórkową, stworzyć sztuczną inteligencję, wyposażyć ją w pamięć i ludzkie uczucia, ale o takim drobiazgu jak źródło zasilania (najlepiej gdyby były to wyprodukowane kilkadziesiąt lat później baterie litowe) oczywiście zapomnieli. I jak tu się dziwić, że przegrali wojnę... Na szczęście bateryjki takie zawsze nosisz przy sobie. Nie zdążysz jednak porozmawiać ze swoim alter ego, gdyż oto przybywa strażnik i usypia cię celnym strzałem w brzuch oddanym ze służbowego pistoletu TT.

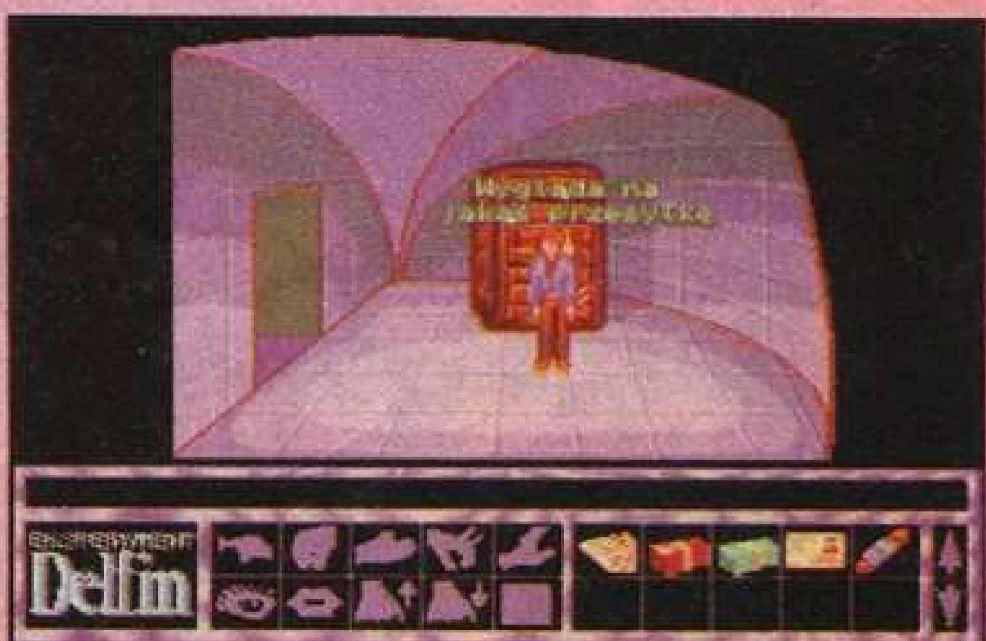
Przytomność odzyskujesz w więzieniu. Jest tu także Grin. Uchyla on rąbka tajemnicy dotyczącej twego pochodzenia. Wynika z tego, że masz ponad 150 lat i żyjesz w społeczeństwie, w którym takie sprawy są widocznie na porządku dziennym. Zastanawiające...

Dochodzisz do wniosku, że życie w więzieniu na początku lat pięćdziesiątych wcale ci nie odpowiada i postanawiasz przedyskutować ten fakt ze strażnikiem (waląc w drzwi, tzn. popychając je). Zgadza się on zamienić twój zegarek z depozytu na twoją kurtkę. Przenosisz się do 2098.

Żądny wyjaśnień udajesz się do siedziby twej macierzystej agencji Rekord. Od szefa dowiadujesz się, kto zlecił zniszczenie Delfina. Okazuje się, że był to sam burmistrz miasta Livo – Martens. Adres jego biura to 487622. Teleportujesz się tam. I nie pozostaje ci już nic innego jak tylko obejrzeć zakończenie gry zawierające scenę bitwy w nadprzestrzeni i okropne jurajskie deja vu.

*PooH*

**MARKSOFT'95**
**1MB AMIGA** — AMIGA 4
**PRZYGODOWA**
80% Grafika | 80% Dźwięk | 85% Miodność | Cena w zł. zawiera VAT








# ULTIMATE BODY BLOWS

To już trzecia gra ze znanej serii bijatyk firmy TEAM 17, reprezentowanych dotychczas przez BODY BLOWS oraz BODY BLOWS GALACTIC. ULTIMATE BB różni się od poprzedniczek większą rozmaitością postaci (dwudziestu bohaterów). Zgromadzeni są tu wszyscy wojownicy znani z poprzednich gier.

Gra okazała się prawdopodobnie zbyt obszerna, by wydać ją w na Amigę w wersji dyskietkowej. Dostępne są tylko wydania na Amigę CD32 oraz na PC. W obu przypadkach gra się genialnie sterując czteroguzikowym joyem. Joypad CD32 sprawdza się świetnie, a na PC dobrze sprawuje się Gravis GamePad.

Sterowanie rozwiązano w interesujący sposób – oddzielnym przyciskom przydzielono wykonywanie ciosów nogą, ręką, osłonę oraz wywoływanie uderzeń specjalnych. Bardzo ułatwiło to sterowanie – nie trzeba już machać joystickiem we wszystkie strony równocześnie uważając, aby w odpowiednim momencie wcisnąć fire, teraz jedną ręką kierujesz ruchami postaci, a drugą zadajesz ciosy. Wymaga to oczywiście przyzwyczajenia się, ale po pewnym czasie jest już nie do zastąpienia.

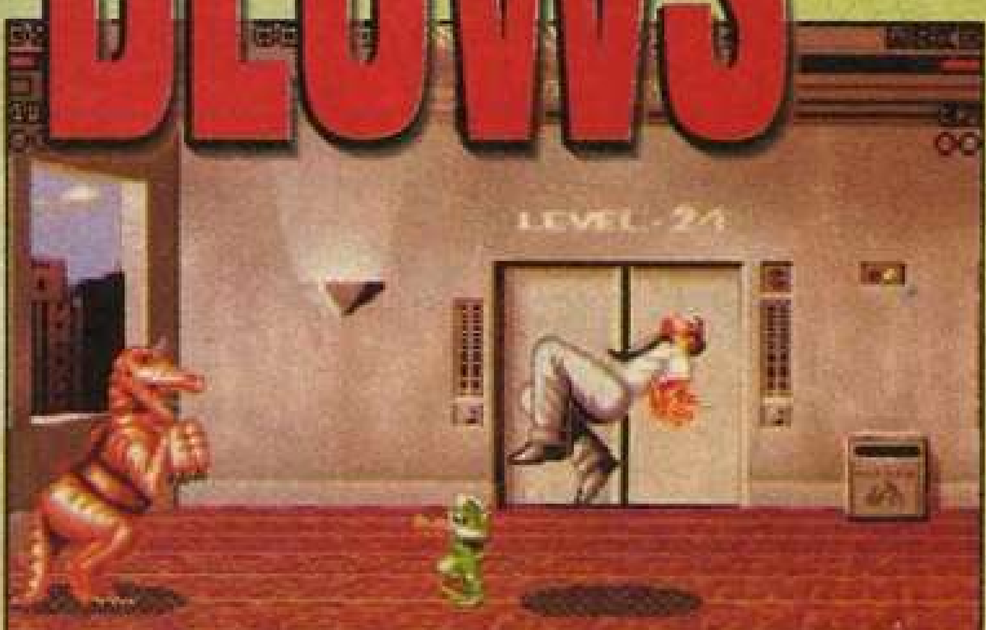
Pod względem graficznym ULTIMATE BB niewiele różni się od BB GALACTIC. Staranne i kolorowe tła, porządna animacja i nowe postacie nadają grze duży rozmach. W wersji na CD32 cały podkład muzyczny odczytywany jest z kompaktu, wysoka jakość zapisu nie rekompensuje jednak pewnej mizerności wykonania – tu jest wyraźna niedoróbka. Muzyki można także posłuchać korzystając ze zwykłego odtwarzacza płyt CD.

ULTIMATE BODY BLOWS w porównaniu ze swymi poprzedniczkami nie stanowi zbytniego postępu. Dlatego prawdopodobnie nie doczekamy się wydania wersji na A500 ani A1200.

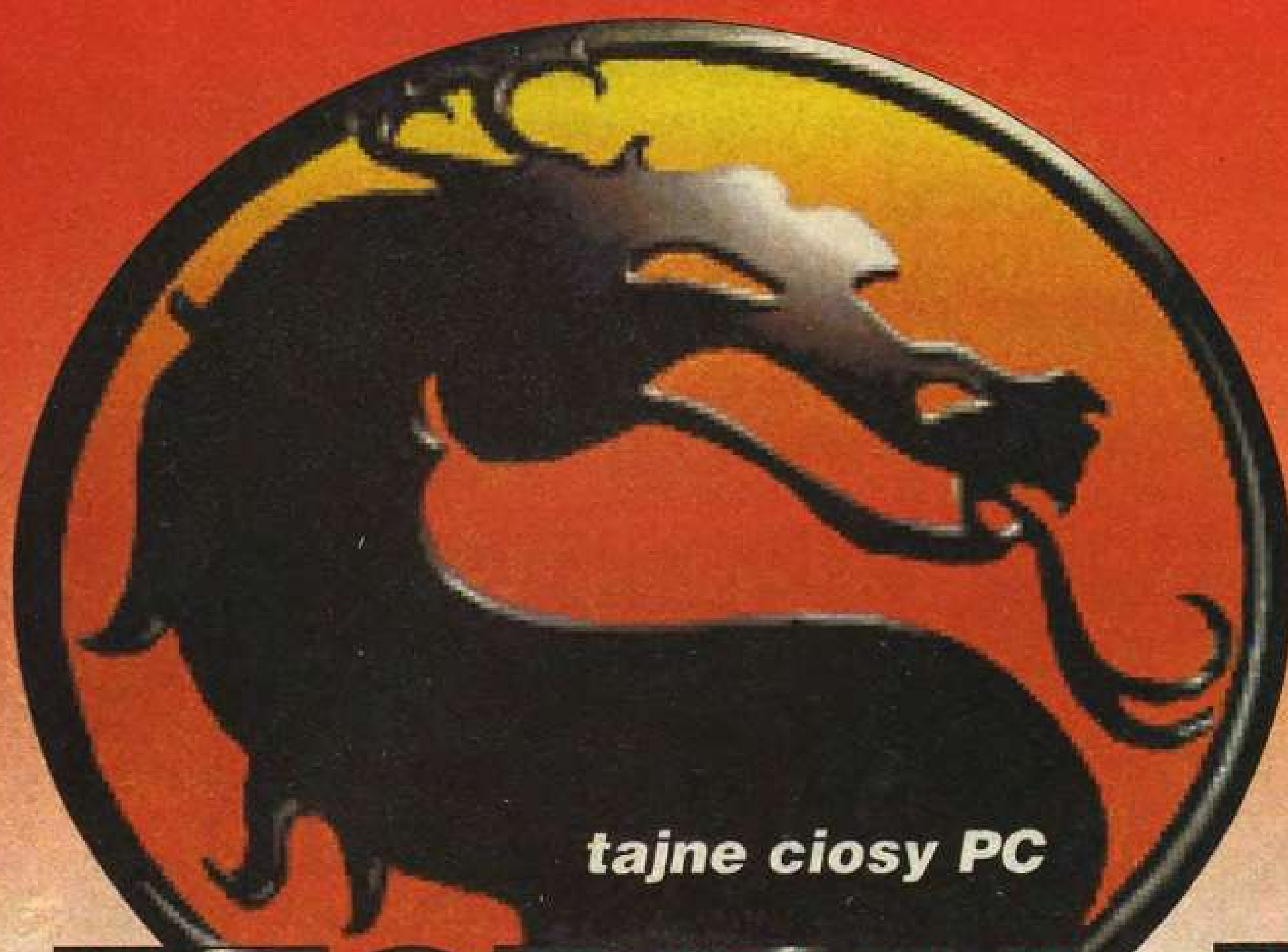
*PooH*

Dystrybutor: MarkSoft

**TEAM 17'94**
**AMIGA CD32**
**PC: VGA, SB** — PC 5, CD32 1
**MORDOBICIE**
90% Grafika | 85% Dźwięk | 85% Miodność | Cena w zł. zawiera VAT






# MORTAL KOMBAT 2

Mam nadzieję, że przeczytaliście już ogólne wytyczne na str. 68. Przystępujemy więc do tajnych ciosów, których jest aż 113! Jesteśmy dumni, że możemy wam zaprezentować kompletną i wyczerpującą listę ciosów, które wystarczą na kilka miesięcy krwawej nawalanki.

Skomplikowana procedura wykonywania ciosów stwarza konieczność precyzyjnego zapisu. Zapis podstawowy, np G, G, D, L oznacza wciskanie po kolei podanych klawiszy.

Sekwencja w nawiasie oznacza, że trzeba trzymając pierwszy klawisz wciskać kolejne, następnie puścić pierwszy i wciskać następne. Na przykład zapis: (LK, G, G), D wykonuje się: przytrzymać LK, wcisnąć G, G, puścić LK i uderzyć D.

Zapis ze znakiem plus oznacza, że trzeba dane klawisze wcisnąć bardzo szybko po sobie, niemal równocześnie. Na przykład: G, G, LK+LP oznacza kolejno: G, G, i szybko LK i LP.

Jeżeli z zapisu ciosu typu FATALITY wynika konieczność trzymania np. LK przez 10 sekund to najlepiej trzymać LK przez cały czas trwania rundy, walcząc z przeciwnikiem.

Dodatkowy Super Uppercut, działający tylko w pomieszczeniu DEAD POOL wykonuje się następująco: (LP + LK), D + HP.

## BARAKA



**Sztylet**
L + HP

**Szlachtowanie**
L, L, L, LP

**Iskierka**
D, L, HP

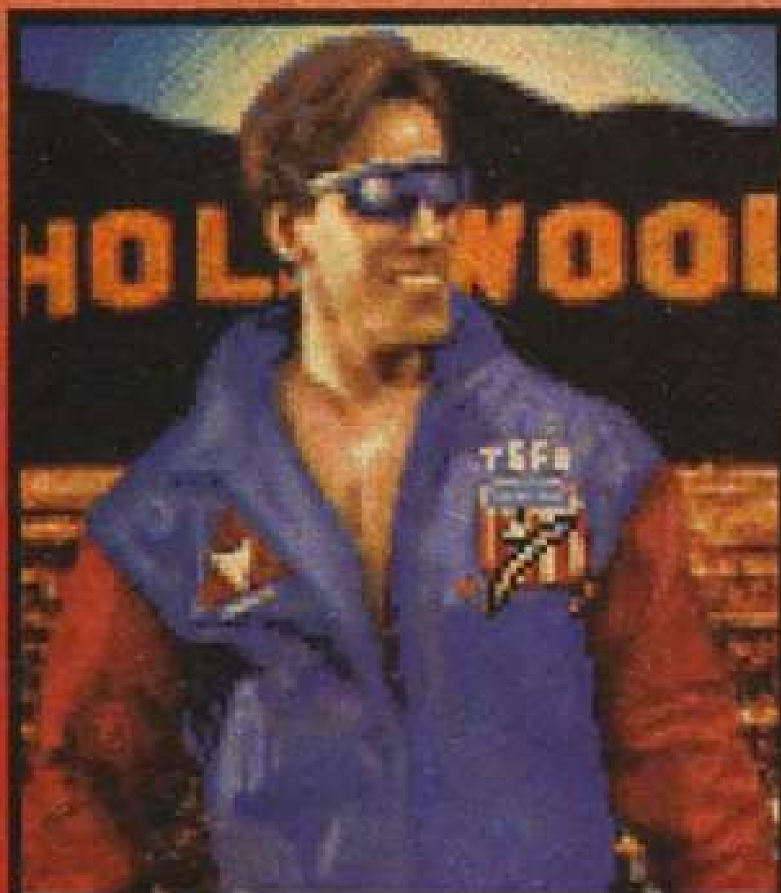
**Super Uppercut**
P, P, D, HK

**Babality**
P, P, P, HK

**Friendship**
(BLOK, G, G, P, P), HK

**Fatality**
1. (BLOK, L, L, L), HP
(Baraka obcina głowę)
2. L, P, D, P, LP (z bliska)
(Baraka nadziewa na ostrza)

## JOHNNY CAGE



**Piorun - nisko**
L, D, P, LP

**Piorun - wysoko**
P, D, L, HP

**Strobocios**
L, D, L, HP

**Stroboskok**
L, P, LK

**Jajecznica (tylko faceci)**
LP + BLOK

**Super Uppercut**
D, D, D, HK

**Babality**
L, L, L, HK

**Friendship**
D, D, D, HK

**Fatality**
1. D, D, P, P, LP
(Cage przerywa na pół)
2. P, P, P, D + G
(Cage odbija głowę)

Jeśli przytrzymasz (D + LP + BLOK + LK) gdy ekran się ściemni, Cage odbije przeciwnikowi trzy głowy

## JACKSON BRIGGS



**Młot pneumatyczny**
(LK 3 sek.), puścić

**Masaż szczęki**
P, P, LP, (szybko 5xLP)

**Poczwórna fanga**
P + LP, (szybko 4xHP)
(nie puszczać kierunku)

**Uzdrowiciel**
P, D, L, HK

**Łamanie w krzyżu**
BLOK (z bliska, w powietrzu)

**Super Uppercut**
(BLOK, G, G, D), LK

**Babality**
(BLOK, D, G, D, G), LK

**Friendship**
(BLOK, D, D, G, G), LK

**Fatality**
1. (LP P, P, P), puścić (z bliska)
(Jax miażdży czaszkę)
2. BLOK, BLOK, BLOK, BLOK, LP
(Jax urywa ręce, obrzydliwstwo)

## SCORPION



**Sznurowadło**
L, L, LP

**Teleportacja**
P, D, HP (można w powietrzu)

**Nożyczki**
P, D, L, LK

**Harpun**
BLOK (tylko gdy obaj są w powietrzu)

**Super Uppercut**
D, D, P, P, BLOK

**Babality**
D, L, L, HK

**Friendship**
L, L, D, HK

**Fatality**
1. (BLOK, G, G), HP (z dwóch kroków)
(Scorpion spala oddechem)
2. (HP, P, D, P, P, P), puścić
(Scorpion obcina głowę)
3. (BLOK, D, D, G, G), HP
(Scorpion piecze żywcem)

## KITANA



**Wachlarz**
L + HP

**Rzut wachlarzem**
P, P, P, HP + LP

**Fala uderzeniowa**
L, L, L, HP

**Lot kondora**
P, D, L, HP

**Super Uppercut**
P, D, P, HK

**Babality**
D, D, D, LK

**Friendship**
(BLOK, D, D, D, G, LK)

**Fatality**
1. (LK, P, P, D, P)
(Kitana całuje ofiarę, która wybucha)
2. BLOK, BLOK, BLOK, HK
(Kitana obcina głowę)

Niektóre ciosy są ekstremalnie trudne, bo wymagają nie tylko szybkości w przebieraniu po klawiszach, ale odpowiedniego rytmu, stania w konkretnej odległości itp.

*MortalGulash*

PS. W następnym numerze opublikujemy zwycięzcę konkursu z SS'21 na wejście do portala oraz podamy listę czytelników, którzy przysłali swoje ciosy. Wszystkim serdecznie dziękujemy, łącząc się nieutuleni w żalu za Sonią i Kano, którzy cierpią nie mogąc wziąć udziału w turnieju.

MORTAL KOMBAT 2 będzie sprzedawany w Polsce przez MIRAGE.

**ACCLAIM'95**

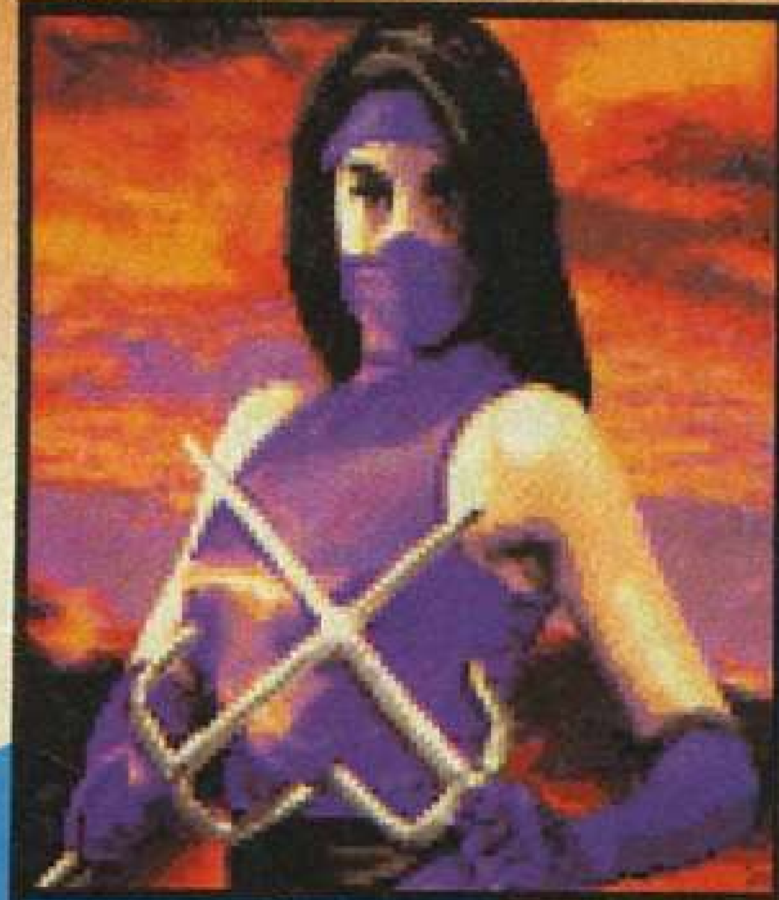
**1MB AMIGA**
**PC: VGA, SB**
**wszystkie konsole**

PC 8, AMIGA 4

**MORDOBICIE**

| 95% | 95% | 100% SUPER | Tel. |
|---|---|---|---|
| Grafika | Dźwięk | Miodność | Cena w zł. zawiera VAT |

## MILEENA



**Energetyczny piard**
(HP 3 sek.), puścić

**Teleport z kopniakiem**
P, P, LK

**Kula do kręgli**
L, L, D, HK

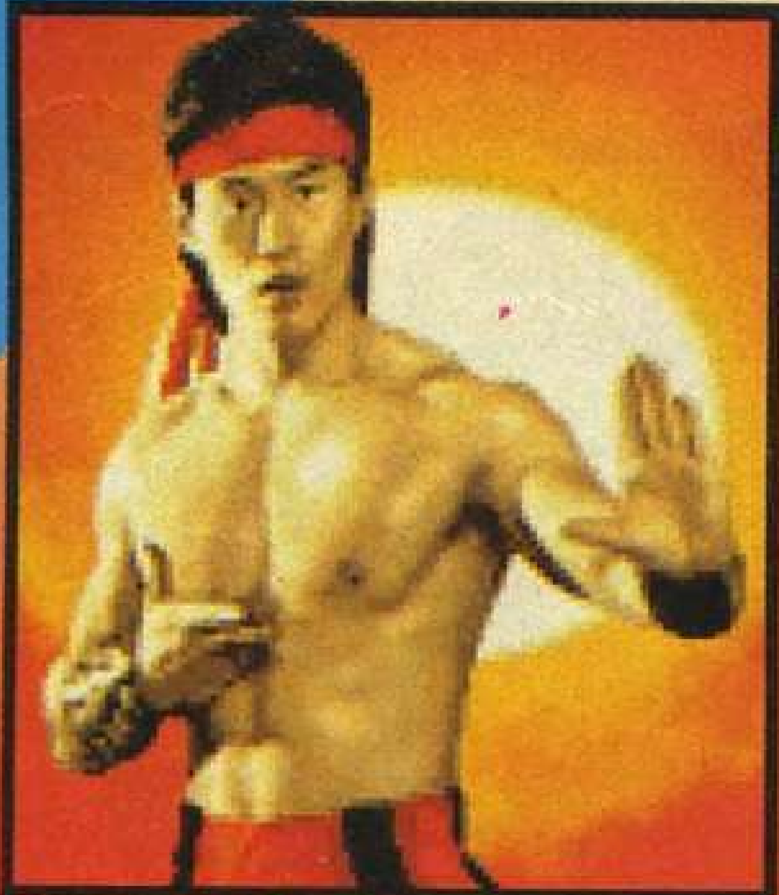
**Super Uppercut**
P, D, P, HK LK

**Babality**
D, D, D, HK

**Friendship**
(BLOK, D, D, D, G, HK)

**Fatality**
1. P, L, P, LP
(Mileena szlachtuje)
2. (HK 3 sek.), puścić (z bliska)
(Milena wysysa szpik)

## LIU KANG



**Piorun - wysoko**
P, P, HP (można w powietrzu)

**Piorun - nisko**
P, P, LP

**Lot trzmiela**
P, P, HK

**Glanowanie maski**
(LK 5 sek.), puścić

**Super Uppercut**
D, L, P, P, LK

**Babality**
D, D, P, L, LK

**Friendship**
P, L, L, L, LK

**Fatality**
1. D, P, L, L, HK (z bliska)
(Liu jako smok zjada ofiarę)
2. (BLOK, P, G, L) P, D, L, G
(uppercut z podwójnej rozgwiazdy)

## SHANG TSUNG



**Piard pojedynczy**
L, L, HP

**Piard podwójny**
L, L, P, HP

**Piard potrójny**
L, L, P, P, HP

**Przemiana w Liu Kang**
L, L, P, P, BLOK

**Przemiana w Johnny Cage**
L, L, D, LP

**Przemiana w Jax**
D, P, L, HK

**przemiana w Reptile**
(BLOK, G, D), HP

**Przemiana w Sub-Zero**
P, D, P, HP

**Przemiana w Scorpiona**
(BLOK, G, G)

**Przemiana w Kitana**
BLOK, BLOK, BLOK

**Przemiana w Mileena**
(HP 3 sek.), puścić

**Przemiana w Baraka**
D, D, LK

**Przemiana w Kung Lao**
L, D, L, HK

**Przemiana w Raiden**
D, L, P, LK

**Super Uppercut**
(BLOK, D, D, G ), D

**Babality**
D, L, P, D, HK

**Friendship**
(BLOK, L, L, L, D, L, HK)

**Fatality**
1. (BLOK, G, D, D, G ), LK
(Tsung odbiera duszę)
2. (BLOK + HK 3 sek.)
(Tsung wybucha)
3. trzymać 30 sekund LP (i walczyć)
(Tsung zamienia się w Kintaro)

## KUNG LAO



**Teleportacja**
D + G (szybko)

**Atak z powietrza**
D, HK (koniecznie w powietrzu)

**Rzut beretem**
L, P, LP (można sterować G/D)

**Trąba powietrzna**
(BLOK, G, G + LK), naciskać LK

**Super Uppercut**
P, P, P, HP

**Babality**
(BLOK, L, L, P, P, HK)

**Friendship**
L, L, L, D, HK

**Fatality**
1. (BLOK, P, P, P), LK
(Kung obcina głowę kapeluszem)
2. (LP, L, L, L, P), puścić (z daleka)
(Kung Lao obcina głowę rzutem kapelusza. Można nim sterować)

## REPTILE



**Kwaśna flegma**
P, P, HP

**Bioenergia**
L, L, HP + LP

**Niewidzialność** (BLOK G, G, D) HP
(BLOK, G, D) + HP
(Reptile na przemian znika i pojawia się)

**Wślizg**
D/L + LP + BLOK + LK
(koniecznie trzy naraz)

**Super Uppercut**
D, D, P, P, BLOK

**Babality**
D, L, L, LK

**Friendship**
L, L, D, LK

**Fatality**
1. L, L, L, D, LP (z pół ekranu)
(Reptile wyciąga język i zjada głowę)
2. P, P, D, HK
(z bliska, będąc niewidzialnym)
(Reptile przerywa na pół)

## SUB-ZERO



**Mrożonka**
P, D, L, LP

**Lodowisko**
L, D, P, LK

**Wślizg**
L + LP + BLOK + LK

**Super Uppercut**
D, D, P, P, BLOK

**Babality**
D, L, L, LK + HK

**Friendship**
L, L, D, LK + HK

**Fatality**
1. Najpierw P, P, D, HK
potem P, D, P, P, HP (z bliska)
(Sub-Zero zamraża, a potem roztrzaskuje)
2. (LP, L, L, D, P), puścić
(stojąc na brzegu ekranu)
(Sub-Zero rzuca lodowy granat)

## RAYDEN



**Torpeda**
L, L, P

**Tajemnica elektryka**
D, P, LP

**Teleportacja**
D, G

**Ładowanie akumulatora**
(HP 5 sek.), puścić (z bliska)

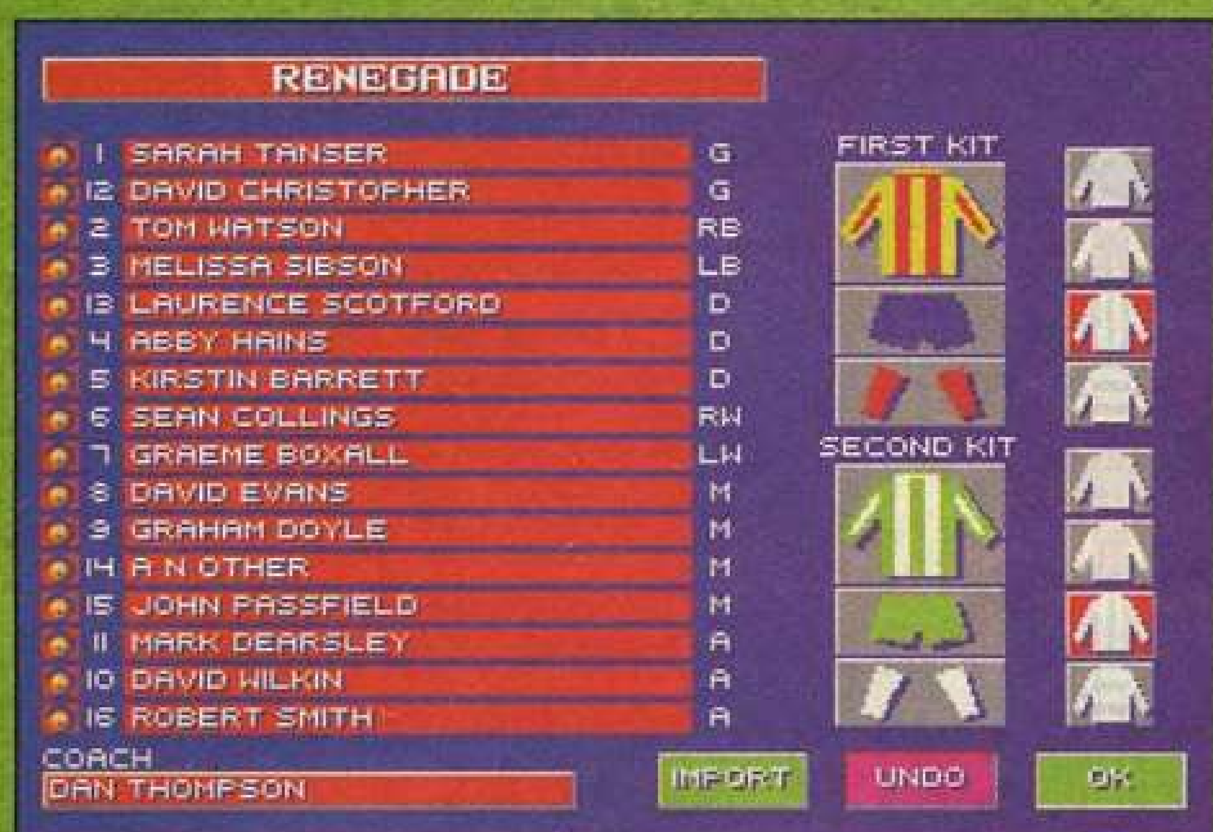
**Super Uppercut**
(BLOK, G, G), HP

**Babality**
(BLOK, D, D, G ) HK

**Friendship**
D, L, P, HK

**Fatality**
1. (LK 5 sek.), puścić, potem na przemian BLOK i LK (z bliska)
(Rayden spopiela prądem)
2. (HP 12 sek.), puścić, (można walczyć trzymając HP)
(Eksplozja)

# SENSIBLE WORLD OF SOCCER




POLISH PREMIER DIVISION

| | | PL | W | D | L | F | A | PTS |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | STAL MIELEC | 1 | 1 | 0 | 0 | 4 | 1 | 2 |
| 2 | STALOWA WOLA | 1 | 1 | 0 | 0 | 5 | 3 | 2 |
| 3 | HUTNIK KRAKOW | 1 | 1 | 0 | 0 | 2 | 1 | 2 |
| 4 | TM PNIEWY | 1 | 1 | 0 | 0 | 2 | 1 | 2 |
| 5 | RUCH CHORZOW | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 |
| 6 | SIARKA T. | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 |
| 7 | GKS KATOWICE | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 8 | LEGIA WARSAW | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 9 | LKS LODZ | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 10 | POGON SZCZECIN | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 11 | WIDZEW LODZ | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 12 | WISLA KRAKOW | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 13 | LECH POZNAN | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 |
| 14 | ZAWISZA B. | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 |
| 15 | GORNIK ZABRZE | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 |
| 16 | POLONIA WARSAW | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 |
| 17 | WARTA POZNAN | 1 | 0 | 0 | 1 | 3 | 5 | 0 |
| 18 | ZAGLEBIE LUBIN | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 4 | 0 |

POGON SZCZECIN V LEGIA WARSAW

PLAY MATCH | STATS | EXIT

Na początku był SENSIBLE SOCCER... Sukces ludzików uganiających się za piłką obrodził wieloma ulepszanymi wersjami. Na przykład wersja 1.1 zawierała zmienione i uaktualnione składy drużyn, przepisy piłkarskie oraz imprezy adekwatne do mijających lat, zaś wydanie na CD32 miało wzbogacone efekty dźwiękowe i muzykę.

Dopiero SENSIBLE WORLD OF SOCCER przyniósł zmiany rewolucjonizujace tę grę i podnoszące ją jeszcze wyżej w plejadzie piłek nożnych. Wydawać by się mogło, że pozycja lidera zostanie utracona na rzecz FIFA SOCCER, która szokuje rewelacyjną grafiką sprzężoną z efektownymi zagraniami i dźwiękiem. Prawda okazała się zgoła odmienna, gdyż prawdziwy fan i koneser piłki nożnej poznał od razu, że to co piękne nie musi być przecież miodne. Nie chciałbym tutaj krytykować FIFA, ale niektóre niedopracowania aż rażą.

Sterowanie graczem, lotem piłki, siłą i dynamiką strzału pozostały bez zmian. Zasadniczą różnicą dzielącą SENSIBLE WORLD OF SOCCER od SENSIBLE SOCCER jest dodanie bardzo wielu opcji i zmieszczenie tego na dwóch dyskietkach. Oprócz starej możliwości gracza joystickołamacza, można wcielić się w managera lub grającego managera. A tutaj miła niespodzianka – do dyspozycji jest 1500 drużyn (w starym SENSIBLE tylko 100) z całego świata. Programiści zawarli w gierce wszystkie kraje zrzeszone w FIFA z przynajmniej pierwszą ligą i charakterystycznymi dla danego kraju rozgrywkami pucharowymi i ligowymi włącznie. Daje to w sumie możliwość uczestnictwa w 146 rodzajach zawodów piłkarskich charakterystycznych dla danego regionu czy kraju. Nie ma więc problemu zdobycia Pucharu Afryki! Całe 26 tysięcy zawodników ma odpowiednie pokrycie w rzeczywistości. O ich rankingu nie decydują już gwiazdki, tylko wartość wyszczególniona w funtach obok nazwiska.




MIETEK KLOPS | LEGIA WARSAW | 1994/95 SEASON

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| PREM DIV | (A) | LEGIA WARSAW | V | POGON SZCZECIN |
| PREM DIV | (H) | LEGIA WARSAW | V | LKS LODZ |
| PREM DIV | (A) | LEGIA WARSAW | V | GKS KATOWICE |
| PREM DIV | (H) | LEGIA WARSAW | V | POLONIA WARSAW |
| PREM DIV | (H) | LEGIA WARSAW | V | RUCH CHORZOW |
| PREM DIV | (A) | LEGIA WARSAW | V | ZAGLEBIE LUBIN |
| PREM DIV | (H) | LEGIA WARSAW | V | WISLA KRAKOW |
| PREM DIV | (A) | LEGIA WARSAW | V | WIDZEW LODZ |
| PREM DIV | (A) | LEGIA WARSAW | V | WARTA POZNAN |

TRANSFERS | PLAY MATCH | NEXT MATCH
NO JOB OFFERS | SQUAD | VIEW COMPETITIONS
CLUB BUSINESS | EXIT | VIEW WORLD

Wgrywaniu (mowa o wersji dyskowej) programu towarzyszy piosenka adekwatna do tematu gry Jacka Reada przy akompaniamencie takich osobistości jak: Richard Joseph, Alex Joseph, Graham King, Jason Page. Gdy spotka się pięciu tak wspaniałych przyjaciół z boiska, to efekt jest murowany.

## MENU

PLAY – na boisko!

FRIENDLY – możliwość rozegrania meczu towarzyskiego pomiędzy dwoma dowolnymi drużynami.

DIY COMPETITION – trzy różne typy rozgrywek: liga, puchar, turniej. Drużyny wybierasz sam, bez żadnej ingerencji komputera.

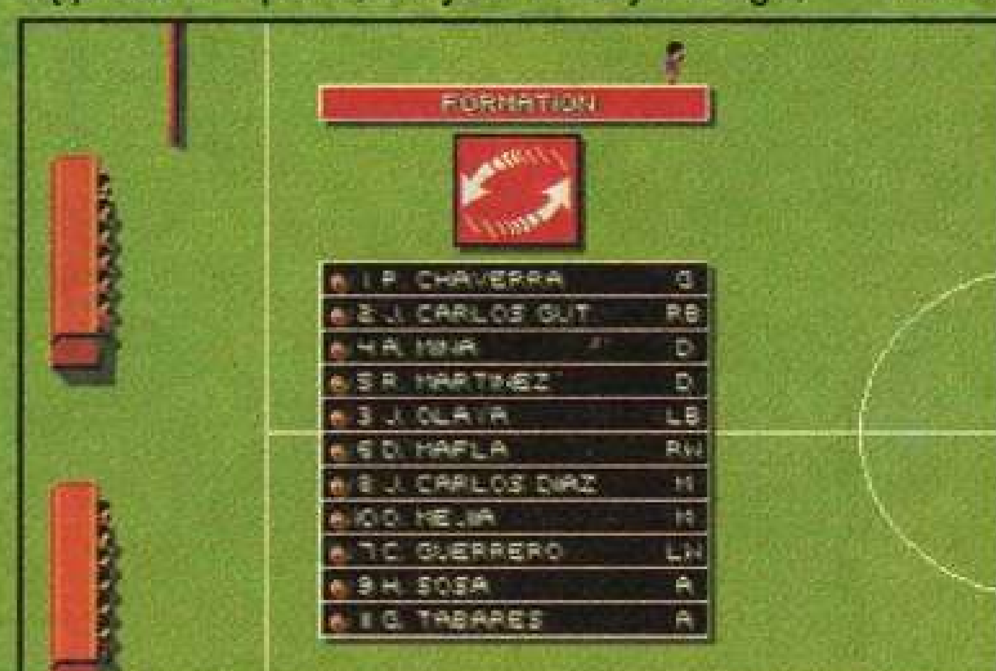
PRESET COMPETITION – możesz wziąć udział w mistrzostwach krajowych, kontynentalnych i świata. Drużyny wybrane są przez komputer, a wybór zależy od tego, jakie ekipy wywalczyły akurat awans. Wiadomo, że Polską w mistrzostwach świata grać nie będziesz, bo nas tam nie było.

SEASON – możesz rozegrać jeden sezon ulubioną ekipą, nie martwiąc się o jej finanse, taktykę, transfery, kontuzje.

EDIT CUSTOM TEAMS – opcja ta służy do edycji własnej drużyny. Można pozmieniać nazwiska i stroje już istniejącej, jak i stworzyć swój własny dream-team chłopaków z podwórka czy z klasy.

EDIT TACTICS – tu dla odmiany kreujesz od podstaw lub na bazie 10 standardowych istniejących już taktyk, tę jedyną lub kilka, dzięki którym będziesz nie do pokonania. W sumie masz możliwość korzystania aż z szesnastu rodzajów taktyk i zarazem formacji. Chciałbym zwrócić na to szczególną uwagę, bo komputer o dziwo reprezentuje bardzo wysoki poziom. W porównaniu z dziecinnie prostą starą wersją, zaliczyć to należy jako duży plus.

Wszystkie taktyki w grze bazują na siatce składającej się z 35 linii, dzielących boisko na 240 pozycji, na których może znajdować się dowolny zawodnik w dowolnym czasie. Na pewno wielu z was doszło lub dojdzie do takiej wprawy, że będzie wam brakować w pewnym momencie tego jednego zawodnika do przyłożenia przysłowiowej nogi. Osobiście preferuję strzały z daleka, często kończące się poprzeczką lub sparowaniem przez bramkarza. Zazwyczaj taką bezpańską piłkę zgarniał bramkarz. Wszystko oczywiście do czasu, bo odpowiednio spreparowana taktyka umożliwiła mi kończenie takich akcji na ogół bramką. Nie będę sie zagłębiał w samą metodykę tworzenia taktyki, gdyż byłoby to poskramianiem waszej nieposkromionej wyobraźni gracza.




HIGHLIGHTS – pozwala na oglądanie bramek lub najładniejszych akcji meczu. Ograniczeniem jest tu niestety pamięć i moc komputera, więc na szacownych A500 i A600 można tę opcję mieć wyłączoną.

OPTIONS – to towarzyszące opcje:

GAME LENGHT – standardowe długości gry.

FIX PITCH TYPE – rodzaje murawy: sucha (DRY), twarda (HARD), zmarznięta (FROZEN), błotnista (MUDDY), mokra (WET), miękka (SOFT), czy też zwykła (NORMAL). Bardzo istotne jest to, na jakiej murawie grasz, ze względu na różne zachowanie się piłki z graczami oraz prawdopodobieństwo kontuzji.

FIXED PLAYER SKILLS – opcja umożliwia ustawienie takiego samego poziomu dla wszystkich zawodników. Na przykład futboliści Kataru mogą prezentować poziom Brazylii, o ile dojdzie między nimi do bezpośredniej konfrontacji.

SAVE – tutaj można nagrywać stan gry, wyedytowane taktyki, itp. Trzeba posłużyć się sformatowanym oddzielnym dyskiem. Jeśli nie masz takowego, to sformatuj go pod tym panelem.

## MENU CAREER

Programiści zafundowali tutaj nie lada gratkę. Można mianowicie wcielić się w postać managera, bądź grającego managera. Nasza wspaniała kariera może trwać 20 lat. Będąc managerem musisz martwić się o wszystko co związane jest z prowadzeniem drużyny. Istotny jest skład, bilans finansowy klubu, pensje dla zawodników i transfery. Jeśli okażesz się niezły, masz szansę na zmianę klubu, zostanie selekcjonerem kadry, czy nawet na wyjazd za granicę.

Jako regionalny patriota wziąłem sie za prowadzenie Legii. Wszystko było pięknie – ruszyła liga, wystartował Puchar Polski. Pierwsze dwa mecze i porażka 0:3 z GKS-em i 1:2 z Siarką Tarnobrzeg. Komputer okazał się świetnym przeciwnikiem, lecz po wielu krwawych bojach i nieprzespanych nocach udało mi się go parę razy poskromić. Ale i tak wyleciałem z klubu. Dopiero drugie podejście okazało sie łaskawsze. Wygrałem ligę, Puchar Polski i wystartowałem w europejskich pucharach. Zawojowałem Europę i oferty się posypały, od selekcjonera reprezentacji Polski, po trenera Lecha Poznań i Ajaxu Amsterdam.

Gdyby nie odciski od joysticka, do dziś grałbym nie wiedząc co się dzieje w bożym świecie. Gdyby ktoś chciał powtórzyć ten szaleńczy wyczyn, to przestrzegam przed konsekwencjami stracenia kontaktu z Ziemią na co najmniej tydzień.

## PORADY

Oznaczenia dotyczące składu:

G – bramkarz (goalkeeper)
RB – prawy obrońca (right back)
LB – lewy obrońca (left back)
D – obrońca (defender)
RW – prawy skrzydłowy (right wing)
LW – lewy skrzydłowy (left wing)
M – pomocnik alias rozgrywający (midfield)




to nie radzę faulować, tym bardziej gdy zawodnik będzie wychodził na czystą pozycję.

1 żółta kartka – bez konsekwencji

2 żółte kartki – 1 mecz dyskwalifikacji

3 żółte kartki – 2 mecze dyskwalifikacji

1 czerwona kartka – 2 mecze dyskwalifikacji

1 żółta i czerwona kartka – 3 mecze dyskwalifikacji




Rozgrywki niosą ze sobą ryzyko kontuzji, dlatego należy pilnie baczyć, czy któryś z graczy nie ma tajemniczej aureolki wokół głowy. Bandaż oznacza, że ma lekki uraz. Co prawda może dalej grać, ale istnieje ryzyko poważnej kontuzji, która może wykluczyć go na dłuższy czas z rozgrywek. Czerwony krzyżyk z liczbą oznacza poważną kontuzję, liczba zaś oznacza, ile meczy będzie trwać absencja. Znak zapytania na czerwonym krzyżku oznacza minimum czterokolejkową rehabilitację. Czarny krzyżyk równa się eliminacji do końca sezonu – hospitalizacja jest nieodzowna.

Chcąc dokonać zmian w trakcie gry, przy niektórych graczach widnieją krzyżyki, w tym niektóre migajace. Zwykły krzyżyk jest odpowiednikiem zabandażowanej głowy, zaś migający krzyżyk – poważnej kontuzji. Strzeż się sytuacji braku zdrowych zawodników. Ich ewentualny niedobór eliminuje z dalszych rozgrywek. Zawodnik kontuzjowany nie może być też wystawiony na ławkę rezerwowych.

Chcąc mieć silną i niepokonaną drużynę, musisz myśleć o pewnych korektach w składzie. Koniecznością stają się transfery. SENSIBLE WORLD OF SOCCER daje możliwość sprawdzenia się w sprawach typowo handlowych. Jeden trafnie kupiony zawodnik może przeważyć szalę niejednego zwycięstwa. Poza tym bardzo ważni są dublerzy, ze względu na często zdarzające się kontuzje. Przestrzegam przed zbyt pochopnym wydawaniem funduszy, ze względu na konieczność bieżących wydatków.

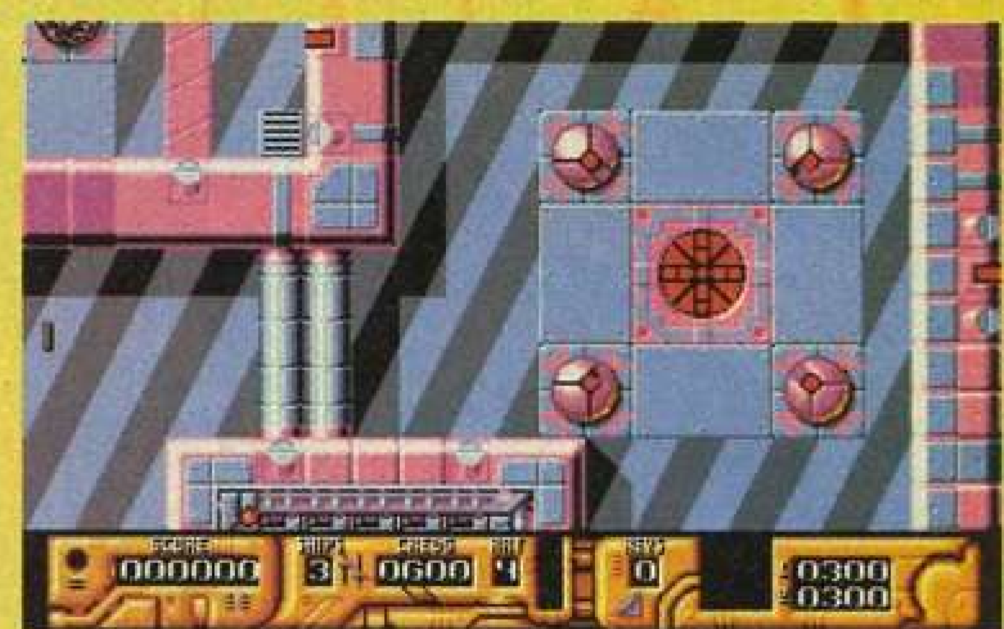
*Wicik*

**SENSIBLE'94**
**1MB AMIGA**
AMIGA 2
**KOPANINA**
85% Grafika
80% Dźwięk
100% Miodność
Cena w tys. zawiera VAT

POLISH PREMIER DIVISION

| POGON SZCZECIN | V | LEGIA WARSAW |
|---|---|---|
| RADOSLAW MAJDAN | | ZBIGNIEW ROBAKIEWICZ |
| WALDEMAR JASKULSKI | | MAREK JOZWIAK |
| ANDRZEJ MIAZEK | | JULIUSZ KRUSZANKIN |
| JANUSZ STUDZINSKI | | JACEK ZIELINSKI |
| WIESLAW LATALA | | KRZYSZTOF RATAJCZYK |
| MARIUSZ KURAS | | MARCIN JALOCHA |
| DARIUSZ SZUBERT | | LESZEK PISZ |
| SERGEI NIKITIN | | ADAM FEDORUK |
| PIOTR MANDRYSZ | | ZBIGNIEW GRZESIAK |
| OLGIERD MOSKALEWICZ | | JERZY PODBROZNY |
| ROBERT DYMKOWSKI | | WOJCIECH KOWALCZYK |
| ROBERT STANEK | | MACIEJ SZCZESNY |
| MACIEJ STOLARCZYK | | RADOSLAW MICHALSKI |
| DARIUSZ WOJTOWICZ | | GRZEGORZ WEDZINSKI |
| LESZEK POKLADOWSKI | | DARIUSZ CZYKIER |
| ARTUR BUGAJ | | ZBIGNIEW MANDZIEJEWICZ |

# GALACTIC WARRIOR RATS



Szczury–wojownicy: Darwin, Newton i Einstein dostały właśnie nowe zlecenie – rozbrojenie kompleksu komputerowego zbudowanego z ciągu dwupoziomowych budynków kryjących we wnętrzach reaktory chronione przez pola siłowe. Osłony mogą być wyłączone zdalnie przy pomocy terminali komputerowych. Każdy terminal wyłącza jedną osłonę i jest uaktywniany przy pomocy karty dostępu...

Szczerze mówiąc nie wiem dlaczego, ale gra ta przypomina mi PROJECT-X firmy TEAM 17. Na pierwszy rzut oka niby nic nie łączy. Gdyby jednak przyjrzeć się dokładniej, widać spore podobieństwo. Przede wszystkim – pełna kontrola zakupów broni. Bardzo lubię mieć tak szeroki wachlarz dostępnego wyposażenia. Po drugie – grafika. Niby nic rewelacyjnego – kilka ścian, jakieś kręcące się działka i jeżdżące bez ładu i składu czołgi. Ale jednak coś w niej jest. Po trzecie – miodność. Dawno nie spotkałem gry tak starej, w którą by się tak przyjemnie grało – ani za trudna, ani za prosta, coś dla każdego. Naprawdę, bardzo sympatyczna. Ząb czasu nie naruszył jej ani trochę.

*PooH*

Dystrybutor: Olbert

**SUMMIT'92**
**1MB AMIGA**
AMIGA 1
**ZRĘCZNOŚCIOWA**
80% Grafika
70% Dźwięk
85% Miodność
34,50 Cena w zł. zawiera VAT




# DALEK ATTACK

okrutnych Daleków. Chcą oni zlikwidować wszystkich mieszkańców i przejąć wyludnioną planetę. W tym celu wybudowali w czterech miastach (Londynie, Paryżu, Nowym Jorku i Tokio) maszyny mające zniszczyć naszą powłokę ozonową. Czym to grozi nie muszę chyba przypominać. Zadanie doktora Who polega na odnalezieniu owych urządzeń i ich unicestwieniu. Jasne i proste. Gdy już tego dokona, ma udać się na rodzinną planetę Daleków – Skaro – w celu eksterminowania ich przywódcy – Davrosa.

*PooH*

W latach siedemdziesiątych wyświetlano w naszej telewizji kilka odcinków ze stworzonego przez telewizję BBC serialu o niejakim doktorze Who. Był to serial, co by nie mówić, science–fiction. Tytułowy doktor to istota należąca do rasy Władców Czasu, skazany na pobyt na Ziemi za zbyt ekscentryczne podejście do swych obowiązków. Miał on tu pełnić funkcję ogólnoświatowego bohatera ratującego naszą Niebieską Planetę przed zakusami wszelkich kosmicznych złoczyńców.

W ślad za popularnością serialu ruszyła cała maszyna marketingowa – koszulki, znaczki, zeszyty, kalendarze itp. Powstał nawet oficjalny fanklub – Doctor Who Appreciation Society. Na podstawie scenariuszy napisano także całą serię książek. I jak zapewne wszyscy się już domyślają, stworzono grę.

DALEK ATTACK to zręcznościówka napisana zgodnie z wszelkimi regułami gatunku. Data powstania może usprawiedliwiać nie najlepszą oprawę graficzną i dźwiękową. Ogólnie rzecz biorąc nie ma co narzekać, może tylko stopień trudności gry jest nieco za wysoki.

Ziemia została zaatakowana przez

Dystrybutor: Olbert



**ALTERNATIVE'92**
**1MB AMIGA**
**PC: VGA, SB**
PC 2 AMIGA 2
**ZRĘCZNOŚCIOWA**
75% Grafika
70% Dźwięk
70% Miodność
39,50 Cena w zł. zawiera VAT















# SHAQ

Napisano już całą masę mordobić. SHAQ-FU jest próbą znalezienia nowej formuły dla tego typu gier. Nie chodzi oczywiście o udoskonalanie animacji postaci czy też rozszerzanie garnituru ciosów ale raczej o wyłamanie się z ustalonego kanonu. Rzecz jasna nie zrezygnowano tu z takich klasycznych sposobów rozgrywania walki jak pojedynek jeden na jednego czy też rozgrywki grupowe. Dodano natomiast jeszcze jedną opcję, że tak powiem, fabularną.

Oto do Japonii przyjechała reprezentacja Stanów Zjednoczonych w koszykówce. Przed meczem zawodnicy postanowili rozejrzeć się nieco po mieście. Jeden z nich, tytułowy Shaq trafił do małej szkoły kung–fu, gdzie spotkał dziwnego staruszka. Mężczyzna ów przywitał go jak wielkiego wojownika i prawie bez słowa wypchnął przez dziwny portal mamrocząc o jakiejś misji, której celem miało być uwolnienie Nezu – chłopca więzionego przez grupę wojowników–morderców.

Shaq znalazł się na płaskowyżu pokrytym dziwnymi zabudowaniami. Miał do wyboru kilka lokacji, w których czaili się przeciwnicy. Najpierw skierował się do bramy chcąc przejść na drugi brzeg widocznej w oddali rozpadliny. Tu drogę zagrodził mu sympatyczny staruszek (Leotsu), który jednak chyba nie miał pokojowych

## Nezu

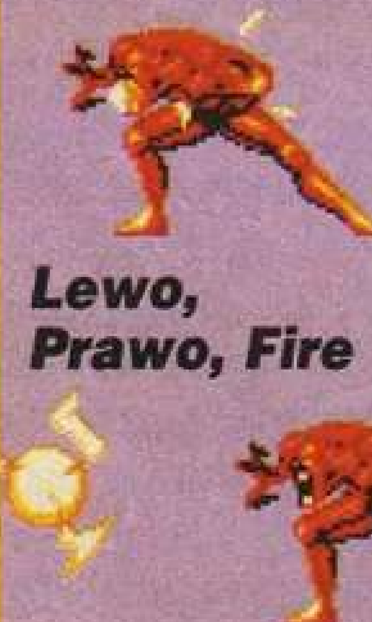


**time vault** ▶
**Prawo, Dół, Fire**



◀ **eno blast**
**Dół, Lewo, Prawo, Fire**

## Beast



▼ **spitfire**
**Lewo, Prawo, Fire**



**thermal blast** ▼
**Lewo, Dół, Fire**

## Sett



◀ **cosmic missile**
**Dół, Lewo, Fire**



**mummy wrap** ▶
**Lewo, Prawo, Dół, Fire**

## Shaq



▼ **Shaq-uriken**
**Prawo, Lewo, Prawo, Fire**

**Dół, Prawo, Fire**
**inferno kick** ▲

## Rajah



**thunder clap** ▶
**Lewo, Dół, Lewo, Fire**

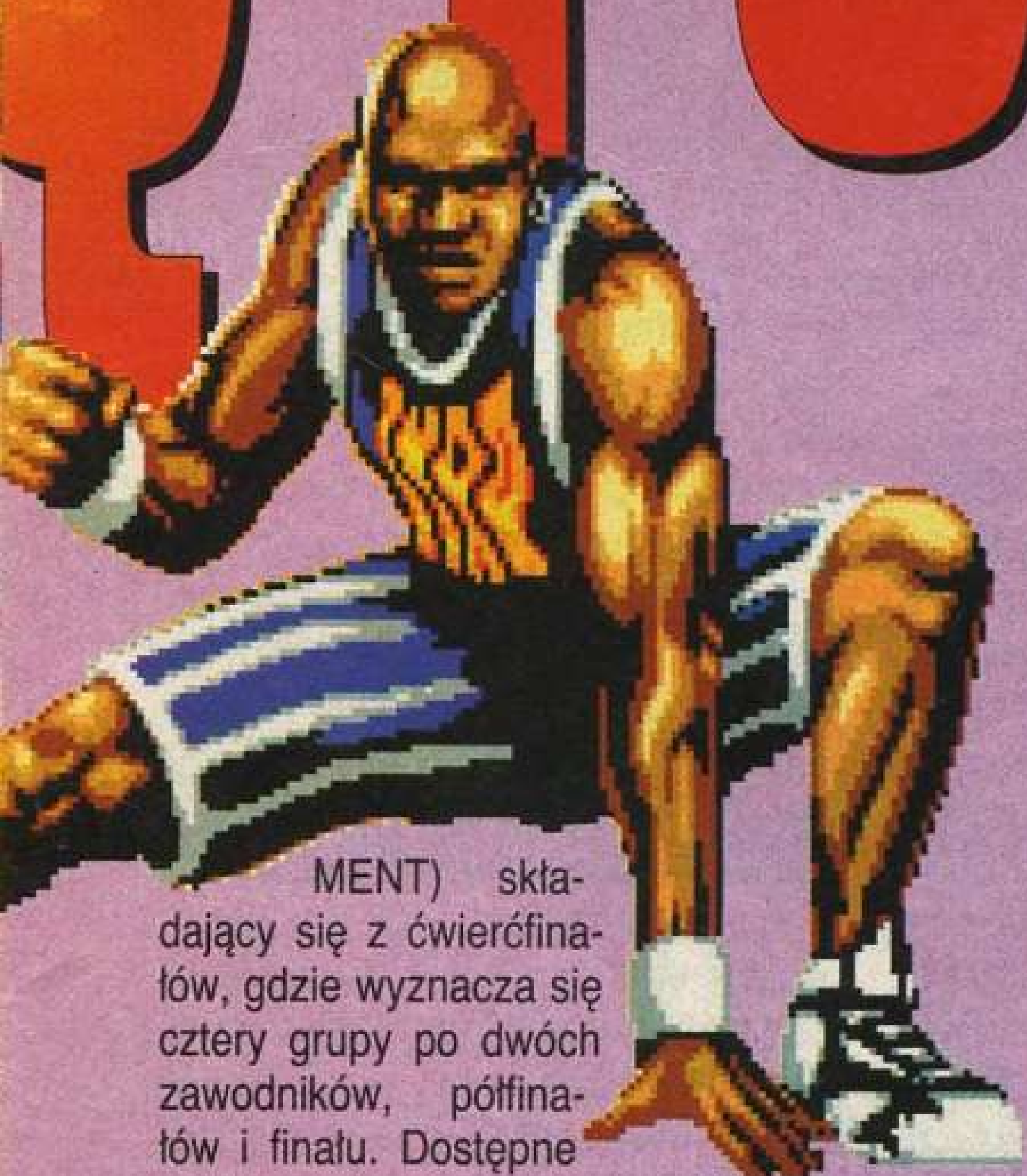


◀ **sword shockwave**
**Lewo, Prawo, Prawo, Fire**



zamiarów. Rozpoczął się pierwszy z pojedynków... Shaq musiał pokonać dziesięciu przeciwników, rozprawiając się z nimi w różnych sceneriach.

Poza tym w grze dostępny jest klasyczny tryb sparingowy (DUEL) oraz turniejowy (TOURNAMENT) składający się z ćwierćfinałów, gdzie wyznacza się cztery grupy po dwóch zawodników, półfinałów i finału. Dostępne są też opcje pozwalające ustalić żądany czas walk, sposoby sterowania postaciami i poziom trudności.




Dzięki zrezygnowaniu z ogromnych postaci, stało się możliwe rozszerzenie tła oraz zdynamizowanie gry dzięki wprowadzeniu bardziej „rozłożystych" elementów (błyskawice, przemiany bohaterów w zwierzęta czy pokonywanie większych odległości). Postacie nie są tak często w zwarciu jak w większości gier.

*PooH*

Dystrybutor: MIRAGE

## Colonel

▽ **heavy metal** — Dół, Prawo, Lewo, Fire

**bionic burst** ▽ — Lewo, Prawo, Fire

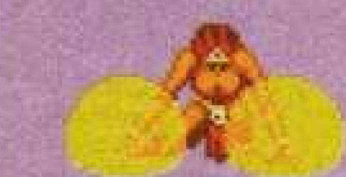




## Voodoo

**eagle claw** ▷ — Lewo, Lewo, Prawo, Fire

▽ **earthquake** — Prawo, Lewo, Dół, Fire





## Auroch

◁ **boomerang** — Lewo, Lewo, Fire

**ball and pain** ▽ — Prawo, Dół, Lewo, Fire







## Leotsu

**bo kai** △ — Prawo, Lewo, Fire

**blast kai** ▷ — Lewo, Prawo, Fire






## Mephis

**burning touch** ▷ — Lewo, Dół, Fire

▽ **lighting jaws** — Lewo, Prawo, Fire



## Diesel

◁ **docksaid dagger** — Lewo, Lewo, Fire

**crate crusher** ▷ — Lewo, Dół, Lewo, Prawo, Fire












**OCEAN'94**
1MB AMIGA
AMIGA 1200
A500 6 / A1200 6
PRZYGODOWA

| Grafika | Dźwięk | Miodność |
|---|---|---|
| 95% | 85% | 95% |

Tel. — Cena w zł zawiera VAT





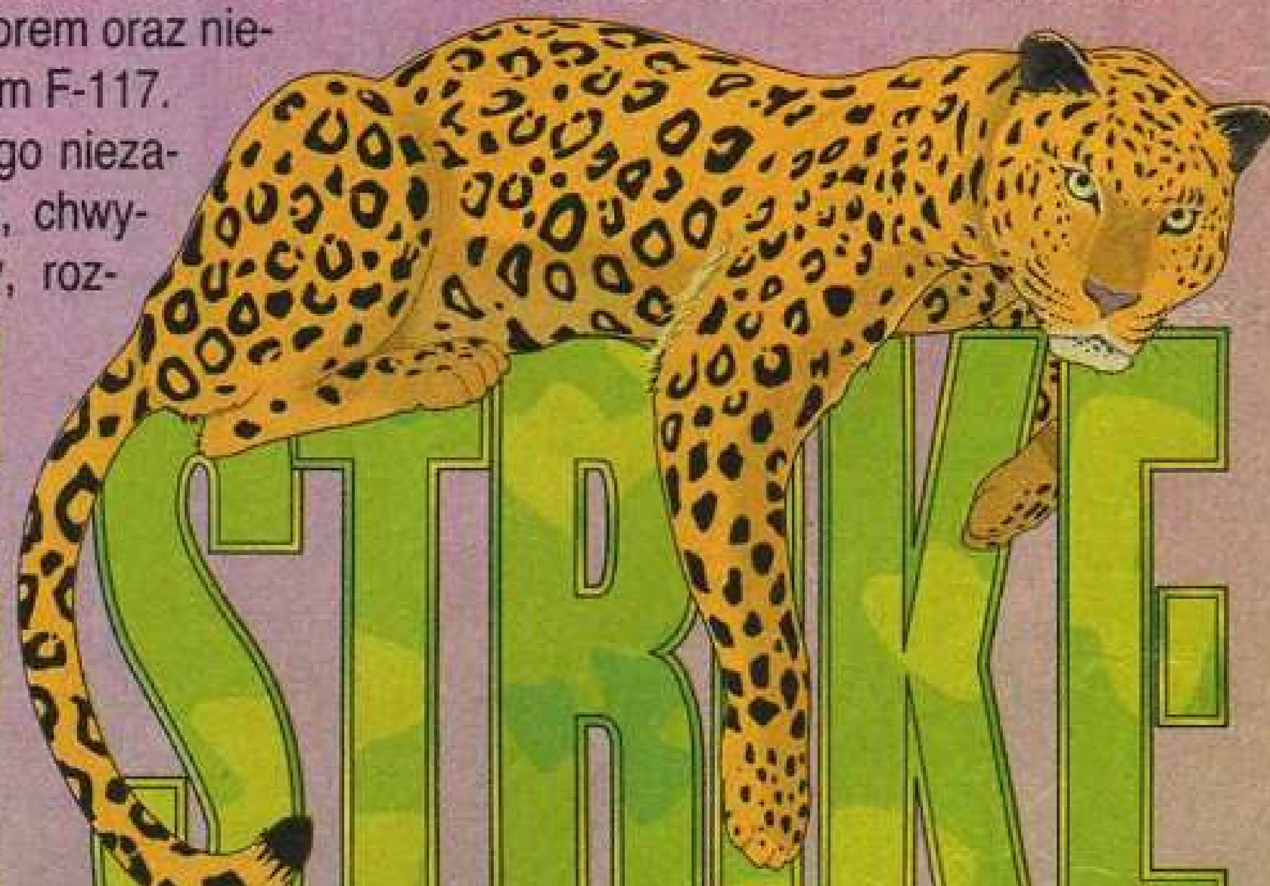







*Strajk głodowy nic nie dał mieszkańcom jungli, Amiga*

# JUNGLE STRIKE



Licząca już dwa lata gra DESERT STRIKE narobiła trochę szumu na światowych listach przebojów. Trzeba przyznać, że miała czym – świetna grafika, niespotykana wcześniej w tego rodzaju grach i niezły scenariusz odwołujący się do niedawnej Pustynnej Burzy stawiały ją rzeczywiście wysoko. Zgodnie z prawami rynku przyszła pora na jej drugą część – JUNGLE STRIKE.

Gra ta fukcjonuje już od pewnego czasu w wersjach na różne konsole. Edycja na większe komputery jest godną następczynią DESERT STRIKE, jednak wypadłaby znacznie lepiej, gdyby świat przez te trzy lata nie zrobił żadnego postępu w grafice. Autorzy gry nie zdecydowali się na upiększenie surowej scenerii, która w DESERT STRIKE nadawała specyficzy pustynny klimat, a tu jest jednak zbyt uboga. Teatr działań wygląda poza tym jak poskładany z nie zawsze pasujących do siebie klocków – dziury pomiędzy elementami scenerii robią wrażenie zawieszenia w pustce. Dotyczy to zwłaszcza misji wykonywanych w mieście, bowiem nad morzem, w dżungli i na pustyni sam rodzaj terenu wymusza stosowanie jako wypełnień wody, piasku i drzew. Reszta wykonana jest według niezłych i dzisiaj standardów – w sumie gra jest ciekawa i zajmująca, choć mało efektowna.



## SCENARIUSZ

Podobnie jak w pierwszej części, twym głównym przeciwnikiem będzie gen. Kilbab – Madman. Wraz ze swym kumplem – baronem narkotykowym pragną dwóch rzeczy: przejęcia władzy nad światem oraz dokonania osobistej zemsty na biednym narodzie amerykańskim, którego to przedstawiciel pokonał go w części pierwszej gry. Generał posiada rozbudowaną siatkę wywiadowczą w całych Stanach Zjednoczonych, skupia się jednak na ich wschodnim wybrzeżu, a zwłaszcza na stolicy – Waszyngtonie.




Dzielni chłopcy z CIA na całe szczęście przechwycili plany ataku na miasto oraz prześwietlili kontakty Madmana poza granicami USA i postanowili raz na zawsze ukrócić jego poczynania. Do wykonania tego zadania wyznaczyli, zamiast jakiejś tajnej jednostki komandosów, pewnego pilota helikoptera, który już kiedyś, w przeszłości, wsławił się sprawnymi akcjami przeciwko ludziom grubego szaleńca.



Dostałeś więc nowy przydział i nowy sprzęt – superśmigłowiec Comanche. Uzbrojenie pozostało (z małym wyjątkiem) bez zmian: działko, wyrzutnia niekierowanych rakiet Hydra oraz przebój końca lat siedemdziesiątych – samonaprowadzające rakiety Hellfire. Nowym rodzajem broni są natomiast miny (nawiasem mówiąc trudne w użyciu) wykorzystywane podczas akcji przeprowadzanych za pomocą poduszkowca oraz (co dość dziwne) motocykla. Musisz bowiem wiedzieć, że poruszać się będziesz kilkoma środkami lokomocji – twym ulubionym śmigłowcem, wspomnianym poduszkowcem, policyjnym motorem oraz niewidzialnym samolotem F-117.

Wsiadasz do swego niezawodnego Comanche, chwytasz drążek sterowy, rozrusznik rzęzi, akumulatory siadają. Wreszcie – jest! Silnik załapał.




## MISJA 1

Terroryści atakują Waszyngton! Wszystkie ważniejsze urzędy w mieście są zagrożone. Zacznij od oczyszczenia terenów wokół narodowych zabytków – pomnika Waszyngtona, biblioteki kongresu oraz Jefferson Memorial. Teraz możesz przystąpić do ataku na kwatery wyrwotowców. Po rozwaleniu każdej z nich oczom twym ukaże się panicznie uciekający przywódca – doskonały cel dla twojego drugiego pilota. STÓJ! Nie mówię przecież, żebyś go zabijał – wystarczy go złapać i wciągnąć na pokład. Któryś z jeńców poda ci typ samochodów, w których zainstalowane są bomby. Samochody te zmierzają w kierunku waszyngtońskich ambasad, musisz więc się pospieszyć aby przedstawicielom obcych mocarstw nie stała się krzywda.

Teraz musisz odnaleźć Akbara – tajnego agenta służb specjalnych. Przekaże on plany zamachu na prezydenta USA. Nie pozostaje ci nic innego jak tylko osłaniać ukochanego Naczelnego Wodza w drodze do Białego Domu. Kiedy już tego dokonasz, musisz jeszcze sprzątnąć snajpera czyhającego na życie szefa i możesz przejść do następnej misji.

## MISJA 2

Trafiłeś na wybrzeże. Najpierw uratuj dwóch komandosów z oddziału Navy Seals – przekażą oni kody dostępu do systemów alarmowych otaczających prototypowy poduszkowiec bojowy. Po wyłączeniu alarmu podleć do wysepki, na której znajduje się poduszkowiec i przesiądź się do niego wyłączywszy uprzednio z gry pobliskie stanowiska obrony przeciwlotniczej.

Siedząc za sterami nowej maszyny udaj się w kierunku zatoki. Po jej wodach pływa sobie garstka barek przewożących pluton. Zniszcz je. Pluton zabierz (musi ci się udać przejąć co najmniej osiem pojemników). Odnajdź teraz zestrzelony myśliwiec F-15 i zabierz na pokład jego pilota – poda lokalizację czterech wrogich atomowych łodzi podwodnych. Chyba wiesz, co masz z nimi zrobić. Potem przesiądź się z powrotem do śmigłowca i wróć do bazy.

## MISJA 3

Jesteś na skraju dżungli. Zacznij od zniszczenia obozu treningowego, następnie odnajdź komandosa siedzącego na polance w lesie i przetransportuj go do wrogiego lądowiska – stanie się ono przyjacielskie. Zlikwiduj trzy stanowiska radarowe – obrona przeciwlotnicza powinna być mniej dokuczliwa. Rozwalając więzienne baraki znajdź eksperta od systemów łączności i podrzuć go do słupów telefonicznych – zapewni on podsłuch rozmów Drug Lorda.

Trzy ostatnie zadania to prawdziwy banał – najpierw zniszcz drużynę kradzionych czołgów, potem złap trzech dowódców siedzących w treningowej kwaterze głównej (uzyskasz od nich kody radiowe) a na koniec rozbij zbrojownię i wywieź z niej reaktor jądrowy.

## MISJA 4

Dżungla, noc. Po wystartowaniu usuń osiem wież strażniczych wokół lądowiska, a następnie znajdź ukrywającego się w dżungli Zielonego Bereta i przetransportuj go do wioski (oczyszczając ją uprzednio z wroga). Nadszedł czas na rozprawienie się z oddziałem Apaczów stacjonującym w lesie. Zniszczysz go wraz z lądowiskami.

Doszedłeś właśnie do etapu akcji humanitarnej – ratowania jeńców. Musisz



wyciągnąć z zamaskowanych więziennych dołów w dżungli trzech niemieckich fizyków jądrowych oraz trzech amerykańskich żołnierzy i dostarczyć ich do lądowiska.

Nadszedł moment na zlikwidowanie tajnej fabryki samolotów. Składa się na nią jedenaście budynków rozsianych po dżungli – zrównaj je z ziemią. Na koniec złap speca od uzbrojenia i wracaj do domu.

## MISJA 5

Terroryści opanowali całe miasto. Na dodatek przetrzymują zakładników w trzech wozach pancernych – zacznij od ich uwolnienia. Potem zniszcz trzy fabryki narkotyków (ratując naukowców) oraz fałszernie pieniędzy i instalację wysokiego napięcia zaopatrującą miasto w prąd.

Pora na drugą przesiadkę – znajdź posterunek policji i przejdź do stojącego przed nim motocykla. Udaj się w kierunku dwóch dużych laboratoriów (takie długie budynki w centrum miasta). Zamknij je. Zajmij się teraz krążącymi po mieście samochodami (są one odporne na ataki z powietrza, musisz więc zniszczyć je ze swego trójkołowca). Zabierz z nich detonatory. Możesz wrócić do śmigłowca. Ze zbrojowni zabierz ładunki plastiku, poleć do kwatery Drug Lorda i pozwól swemu drugiemu pilotowi dokonać dzieła zniszczenia.

## MISJA 6

Terroryści pojmali asa Special Forces – Dzikiego Billa. Odbij tego dzielnego pilota i jego sześciu kolegów. Następnie zajmij się systemem obrony przeciwlotniczej i zniszcz trzy ruchome stanowiska radarowe. Celnymi strzałami otwórz silosy z rakietami i zniszcz ich zawartość. Gdzie rakiety tam i eksperci od ich produkcji – w tym wypadku chodzi o jednego biednego zabłąkanego rosyjskiego naukowca wprost rozpaczliwie pragnącego pomocy – uwolnij go, a poda ci pozycje sześciu wyrzutni rakiet balistycznych wycelowanych w Waszyngton. Po uratowaniu miasta odetnij zasilanie i odszukaj sześć podziemnych komór fortecy Madmana – zniszcz je przy okazji zabierając stamtąd radzieckie głowice jądrowe.

## MISJA 7

Czas na trzecią przesiadkę – tym razem będzie to F-117. Odnajdź jego tajny pas startowy i zaopiekuj się tą dziwną maszyną. Twoje przybycie na leśne lądowisko postawiło w stan alarmu wrogie jednostki – jeżeli nie zniszczysz odpowiednio szybko sześciu mostów, to zajmą się one pozostawionym na pastwę losu śmigłowcem.

Spal teraz (a właściwie wysadź w powietrze) pola narkotykowe i szklarnie, w których dorastają co wrażliwsze partie tych roślinek. Zniszcz sześć wyrzutni rakiet Patriot i składy paliwa, a na koniec zlokalizuj piramidy przerobione na tajne laboratoria i unicestwij znajdujące się w nich części do rakiet jądrowych.

## MISJA 8

Nadszedł czas na ostateczne rozprawienie się z degeneratami. Zacznij od zniszczenia czterech wież kontrolnych i ukrytych w dżungli (pod skałami) stanowisk Tomahawków. Teraz odetnij zasilanie od pola siłowego broniącego dostępu do willi Drug Lorda i zdemoluj ją samą.

Złap Drug Lorda (ucieka helikopterem na północny wschód). Zniszcz flotę powietrzną Madmana i dobierz się do jego bunkra. Możesz nacieszyć się chwilę jego paniczną ucieczką, po czym schwytaj go i doprowadź przed oblicze sprawiedliwości.

Koniec? Bynajmniej!

## MISJA 9

Madman i Drug Lord uciekli z więzienia. Ich żołnierze szykują się do kolejnego ataku na stolicę. Zacznij od odeskortowania śmigłowca prezydenta, na którego pokładzie udaje się on na „z góry upatrzone pozycje".

Przeleć kilkakrotnie nad Pensylvania Avenue i zabij wszystko co się rusza. Złap zauszników przywódców terrorystów i wyciągnij od nich informacje o planach ucieczki szefostwa. Złap Drug Lorda (autobus) i Madmana (cysterna).

Jeszcze tylko rozwal cztery osiemnastokołowce zmierzające z dostawą amunicji w kierunku Białego Domu i już możesz ponownie cieszyć się sławą zbawcy świata.

## MISJA 10

Tutaj właśnie widać, jak sława cię cieszy.

PS. Mam jedynie pewne zastrzeżenia co do misji w Waszyngtonie: projektant gry musiał być chyba „w stanie wskazującym na spożycie" kiedy rysował mapę miasta – z rzeczywistością nie ma ona wiele wspólnego.

*PooH*

Dystrybutor: MIRAGE

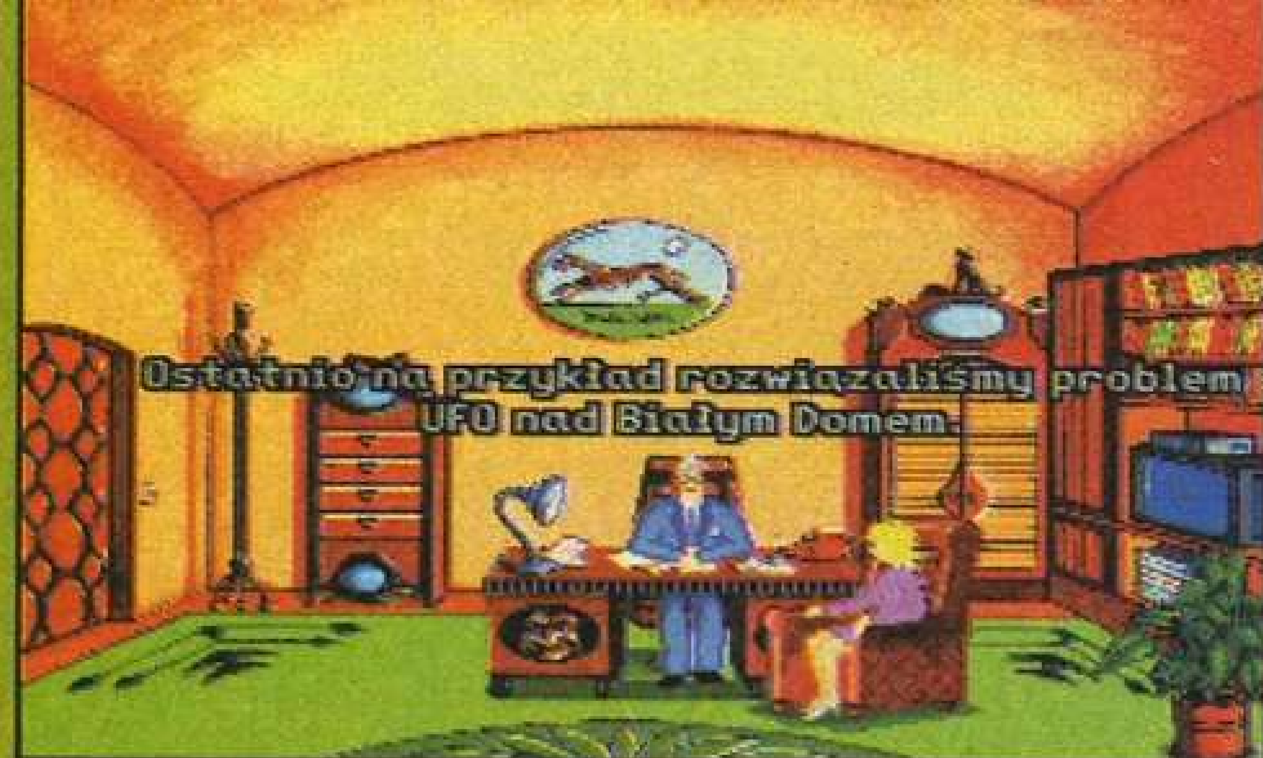
**ELECTRONIC ARTS'94**

1MB AMIGA
ATARI ST
PC: VGA, SB

A 1200: 3 | 3

ZRĘCZNOŚCIOWA

| 80% | 75% | 85% | Tel. |
|---|---|---|---|
| Grafika | Dźwięk | Miodność | Cena w zł zawiera VAT |




# TEENAGENT

Doczekaliśmy się wreszcie gry całkowicie rodzimej produkcji, która nie dość że niczym nie ustępuje zachodnim konkurentom, to do tego pracuje nawet na AT 286, pracuje szybko i w całości mieści się na trzech dyskietkach.




Długie oczekiwanie na tę grę upływało ze świadomością, że druga w historii polska przygodówka może wyjść tylko spod ręki autorów pierwszej – TAJEMNICY STATUETKI – gry, która swego czasu wstrząsnęła Polską. TEENAGENT jest świadectwem, że dwa lata przerwy pomiędzy tymi grami nie poszło na marne.

Nie trzeba chwalić autorów za to, że ustrzegli się błędów typu brak sterowania myszą czy wpadki ortograficzne w tekstach. Brawa należą się bowiem za w pełni profesjonalny produkt, z oryginalną grafiką, dobrą animacją, miłą ścieżką dźwiękową i efektami, który do tego ma niebanalny scenariusz, jest miejscami emocjonujący, częściowo utrzymany w żartobliwym tonie, i ujawnia przy okazji polot i nietuzinkowość autorów.

Dla tych, którzy nie widzieli intro z wersji demonstracyjnej zamieszczonej na lutowym Cover Disku – w skrócie fabuła. Bohater zostaje przez przypadek wplątany w śledztwo prowadzone na okoliczność tajemniczego znikania złota z najsilniej strzeżonych skarbców. Zanim jednak przystąpi do dzieła, musi przejść trzy testy w obozie treningowym, a następnie pokonując życiowe trudności dostać się do domu głównego podejrzanego. Tam znajdują się dowody oraz skradzione złoto, które należy odzyskać.

TEENAGENT jest grą, którą każdy wielbiciel przygodówek zobaczyć powinien, bowiem ideologicznie jest ona zbiorem najlepszych cech ze znanych gier przygodowych. Są to przede wszystkim niebanalne związki przyczynowo-skutkowe, wielowątkowość akcji i wygodny interfejs sterowania.

Już wkrótce pełen opis przejścia gry.

*John Zabiyaka*



*Skąd my to znamy: skarbiec niby pełen, aż tu nagle... AGROBOOM!*



*Mizerny kandydat na wojaka Szwejka*



**METROPOLIS'95**

**PC: VGA, SB**



PC 3

**PRZYGODOWA**

| 85% | 85% | 95% | 49,- |
|---|---|---|---|
| Grafika | Dźwięk | Miodność | Cena w zł. zawiera VAT |




# BLACKTHORNE

Jak to zwykle bywa w baśniach, każda szczęśliwa kraina staje się przedmiotem zainteresowania ze strony złych i obcych klasowo sił. W tym przypadku reprezentuje je zły demon Sarlac, który wraz ze swymi sługusami napadł spokojną krainę, zabił króla, a poddanych zmusił do niewolniczej pracy w kopalniach.

Król przed śmiercią zdołał przekazać swemu synowi królewski klejnot, który po latach uwiarygodni jego prawa do tronu. Następnie władca teleportował syna w bezpieczne miejsce, a sam odważnie stanął oko w oko ze śmiercią.

Młody podrósł i postanowił pomścić ojca, a zarazem uwolnić swój lud spod panowania złego. Wśród ciemiężonej ludności żyła legenda o młodym mścicielu, którego nazywali imieniem Black Thorne.

Oto więc połączenie LOST VIKINGS i FLASHBACK – gra, w której do zwycięstwa prowadzi jedna droga, ale usłana wieloma łamigłówkami i broniona przez wrogich strażników. Grę spotyka się również pod nazwą BLACKHAWK.

W grze trzeba po prostu przejść dwanaście coraz trudniejszych etapów, otwierając drzwi i uruchamiając mosty siłowe. Na końcu czeka Sarlac, którego pokonanie jest niezbędne. Poziom trudności gry jest wysoki, na szczęście kody do kolejnych leveli pozwalają nie zaczynać ciągle od początku.

*John Zabiyaka*

Dystrybutor: MIRAGE



**INTERPLAY'94**

**1MB AMIGA**
**AMIGA CD32**
**PC: VGA, SB**



PC 2 AMIGA ?

**PRZYGODOWA**

| 85% | 80% | 90% | Tel. |
|---|---|---|---|
| Grafika | Dźwięk | Miodność | Cena w zł. zawiera VAT |



# INFERIOR



INFERIOR to produkt programistów z młodej wrocławskiej firmy EGO. Trzeba przyznać, że gra bardzo się różni od tego, co zwykliśmy nazywać „polską strzelaniną". Dotychczas oznaczało to zazwyczaj marną grafikę, nędzną obsługę oraz wyjątkową powolność gry. INFERIOR nie dość, że wyłamuje się z tego schematu, to pod względem technicznym może śmiało konkurować ze współczesnymi zachodnimi strzelaninami.

Od razu rzuca się w oczy nieźle zrobione intro, jedno z lepszych spośród wyprodukowanych w Polsce na Amigę. Kolejny plus to grafika samej gry – mimo że prosta, to wykonana naprawdę na wysokim, światowym poziomie. Pochwalić też należy oprawę muzyczną oraz przemyślane i eleganckie menu. Tych pochwał wcale nie jest za dużo, bowiem dotąd nasi programiści nie raz pokazywali, że skncocić można wszystko.

Jest tylko jedna rzecz, która niestety psuje obraz całości – stopień trudności gry. Muszę przyznać, że udało mi się w niej utrzymać przy życiu przez najwyżej 30 sekund. Autorzy zapewniają jednak, że przy pewnej wytrwałości i przy pomocy systemu AUTOSAVE automatycznego zapisywania stanu po przejściu kolejnych etapów daje się dojść daleko. Tym niemniej wydaje się, że z wymaganiami co do poziomu percepcji i zręczności gracza nieco tutaj przesadzono.

*PooH*





**EGO'95**

**1MB AMIGA**



AMIGA 1

**ZRĘCZNOŚCIOWA**

90% Grafika | 80% Dźwięk | 70% Miodność | 18,- Cena w tys. zawiera VAT



# URIDIUM 2

URIDIUM 2 w luźny sposób kontynuuje tradycję kosmicznych strzelanin, w których pięć lat temu niepodzielnie królowało URIDIUM. W dzisiejszych czasach niewątpliwie trudniej się przebić, w warunkach silnej konkurencji liczy się każdy szczegół. URIDIUM 2 zasługuje na miano uczciwej strzelaniny, ma jednak małe szanse na powtórzenie sukcesu swego poprzednika.

Kolejna wojna w Kosmosie była długa i krwawa. Zakończyć ją mógł jedynie przełom konstrukcyjny, który przeważyłby szalę zwycięstwa na jedną ze stron... ble ble ble. Nowy pojazd został nazwany Mantą – był mały, zwrotny, szybki, zdolny osiągać niespotykane dotąd przyspieszenia. Jego misja była dwuetapowa: wyeliminować obronę przeciwlotniczą statku oraz dokonać abordażu.

I nadszedł oto ów sądny dzień, gdy zostało już tylko kilka wrogich statków. Teraz, chcąc nie chcąc, także i rządy musiały oficjalnie włączyć się do akcji. Zgromadzono kilka flot, przeszkolono mięso armatnie i rzucono to wszystko w kosmos. Wygrali. Rezultaty jednak były do przewidzenia – skończyły się zamówienia rządowe, masy bezrobotnych wojaków wróciły do domu, giełda runęła, inflacja ruszyła, zaczął się kryzys. A to wszystko dlatego, że komuś zachciało się bawić w pilota Manty.

*PooH*

Dystrybutor: MarkSoft

**RENEGADE'93**

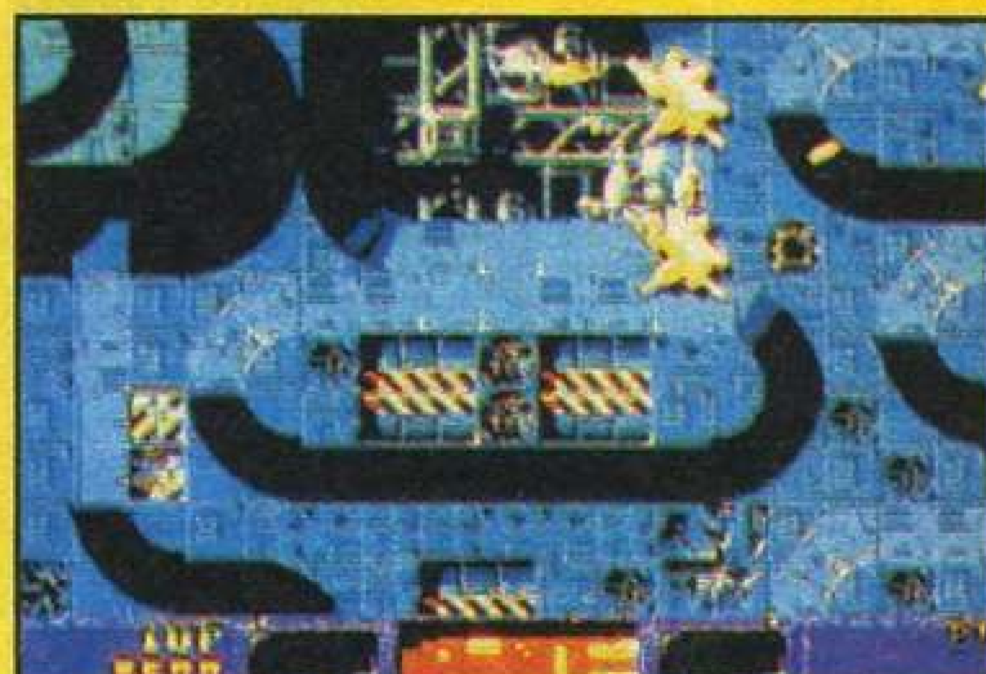
**1MB AMIGA**

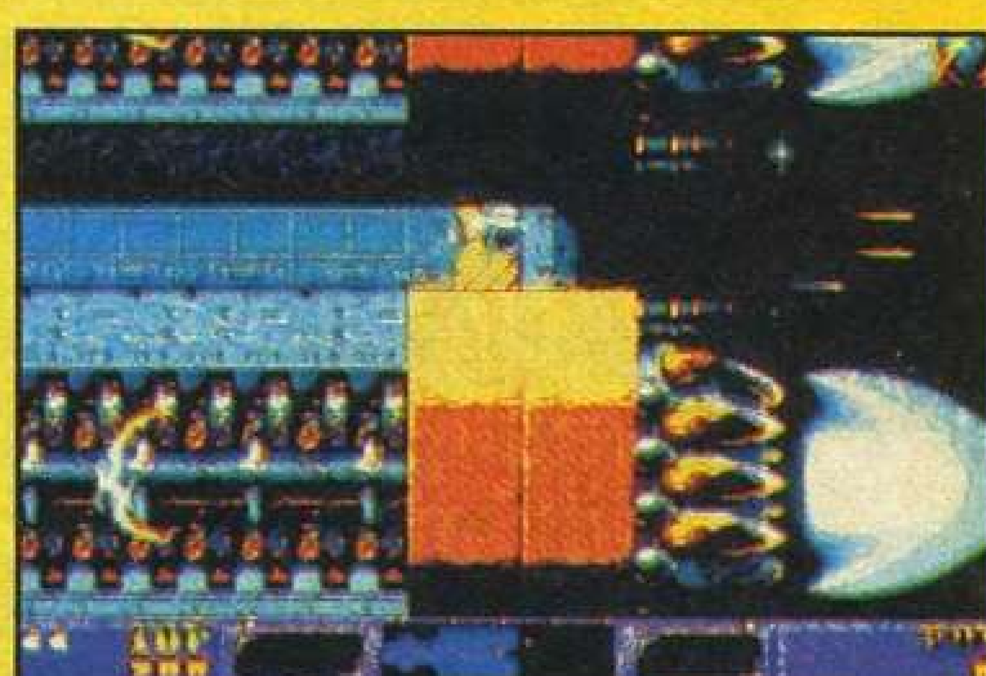


AMIGA 2

**ZRĘCZNOŚCIOWA**

85% Grafika | 75% Dźwięk | 80% Miodność | 39,- Cena w tys. zawiera VAT









# PROJECT X

Gry wychodzące spod ręki projektantów z TEAM 17 (jak np. ALIEN BREED, BODY BLOWS, SUPERFROG) zawsze budziły podziw świetną grafiką i dźwiękiem oraz szczególnie wysokim współczynnikiem przyciągania graczy. PROJECT-X jest kosmiczną strzelaniną jakich wiele: lot poziomy, różne bronie i bonusy, trzy etapy pełne kłębiących się przeciwników.

W PROJECT-X został osiągnięty rzadko spotykany efekt plastyczności graficznej, przebity najwyżej przez SUPER STARDUST tej samej firmy. Nawet wersja na Amigę 500 jest pod tym względem godna podziwu. Oczywiście nie należy doszukiwać się w tej grze żadnych podtekstów filozoficznych czy też wątków miłosnych (chociaż ktoś mógłby w przyszłości napisać strzelaninę opartą na „Dialogach" Platona i „Przeminęło z wiatrem"). Tutaj najważniejszy jest efekt wizualny, oraz, rzecz jasna, stopień trudności – nikt nie będzie spędzał wieczorów przy grze, w której ginie się jeszcze przed dotknięciem joysticka. PROJECT-X, mimo że nie należy do najprostszych, to jednak daje dużą przyjemność i przez długi czas nie pozwala się oderwać. Nawet początkujący morderca kosmitów poradzi sobie na poziomie ROOKIE.

Do wyboru są trzy rodzaje statków różniących się zasobnością arsenału, maksymalną prędkością oraz bezwładnością. Większość z tych cech można modyfikować w trakcie gry zbierając znane ze wszystkich zręcznościówek punkty premiowe. I to wszystko – do przebycia trzy levele w scenerii: czarnej-kosmicznej, błękitnej-ziemskiej i brązowej-jaskiniowej.

*PooH*



Dystrybutor: MarkSoft

**TEAM 17'94**

**1MB AMIGA**
**PC: VGA, SB**



PC 2 AMIGA 3

**ZRĘCZNOŚCIOWA**

95% Grafika | 80% Dźwięk | 90% Miodność | 39,- Cena w tys. zawiera VAT





*Tu trup pada przepięknie. Rise of the Triad*





**DOOM bije rekordy popularności wśród miłośników komputerowego szaleństwa. O tej grze słyszeli nawet zasuszeni biurokraci i tłuści dziennikarze. DOOM zajmuje pierwsze miejsca na listach przebojów, obwoływany jest grą roku, dekady, stulecia. Który element tej gry jest przyczyną tak wielkiej popularności? Trójwymiarowa grafika, krew i przemoc, wiele rodzajów broni, czy niesamowite udźwiękowienie? Wiele firm szuka na to odpowiedzi, wydając kolejne gry w DOOM'-owym stylu, szczególnie ostatnio pojawiają się one jak grzyby po deszczu. Nawiązują do przeboju ID SOFTWARE nie tylko fabułą, sterowaniem, ale często mają nawet identyczne opcje i klawiszologię. Jednak wśród wielu rozmaitych pozycji DOOM i DOOM 2 niepodzielnie królują.**

**Co więc zapewnia mu taką popularność? My wiemy - DOOM to przede wszystkim klimat. Ta gra stwarza tak niesamowity, upiorny nastrój, że gracz rzeczywiście może się przestraszyć. Młody człowiek maksymalnie wczuwa się w rolę samotnego herosa. Jak to sprawdzić? Bardzo prosto - wystarczy przyjrzeć się człowiekowi grającemu w DOOM. Stanowcza, wręcz mordercza mina, częste nerwowe ruchy, niekiedy rozpaczliwe rzuty całym ciałem - przecież ten człowiek naprawdę walczy na śmierć i życie, naprawdę zabija. NAPRAWDĘ SIĘ BOI. Pomijam sporną kwestię dotyczącą demoralizującego wpływu tej gry na młodzież. DOOM musi być taki jaki jest. Programiści ostrzegają przed faktem, że gra zawiera elementy skrajnej przemocy, zaś grając w otwarte karty trzeba powiedzieć, że DOOM to sama czysta, brutalna, skrajna przemoc. I dlatego tak wciąga.**

**W przeglądzie gier pokrewnych zgromadziliśmy aż dwanaście tytułów, z czego dziewięć na PC i trzy na Amigę. Świadomie nie opisaliśmy wszystkich tego typu gier, pomijając milczeniem katastrofy typu ISLE OF THE DEAD, OPERATION BODY COUNT czy SLOB ZONE a także gry o zbyt małej liczbie wspólnych elementów, np. SYSTEM SHOCK. Z kanonu załapały się tylko naprawdę niezłe tytuły, które na pewno były by sławne, gdyby nie DOOM. Jedne z nich mają lepsze algorytmy, inne lepszą muzykę, lecz jako całość prawie żadna nie dosięga pierwowzoru. Jedynym wyjątkiem jest DARK FORCES, o czym będzie później. Przyjęliśmy, że DOOM jest układem odniesienia, a wszystkie gry są oceniane w DOOM'procentach. W ocenie braliśmy pod uwagę ogólną miodność danej gry, ma więc w niej udział grafika, muzyka, czysta miodność oraz nastrojowość. DOOM to 100%, zaś procenty pod każdym z opisów wyrażają poziom danej gry w stosunku do DOOM.**

**W trakcie lektury zauważycie zapewne, że bardziej doszukiwaliśmy się minusów niż plusów, wolimy jednak naświetlić ujemne cechy gier, bowiem to one ograniczają całość. W przypadku gier lepszych i bardziej przemyślanych nie rozpisywaliśmy się ponad miarę, zatrzymując się tylko na szczególnie ciekawych lub ewidentnie cienkich momentach. Nieco inaczej podeszliśmy do gier na Amigę, tam bowiem gry DOOM'iaste dopiero się wykluwają. Tak naprawdę to nie napisano na Amigę nawet porządnej wersji WOLFENSTEINA, ale gry już powstałe dają się między sobą porównać.**

*KaYteck*





*Dark Forces – najpoważniejszy konkurent.*

## RISE OF THE TRIAD

Jest to gra najbardziej zbliżona do DOOM, powstała na tym samym warsztacie programistycznym. Obsługuje większość kart dźwiękowych, możliwość gry przez kabelek, modem lub sieć. Na pochwałę zasługują łatwe w obsłudze ekrany opcji, przeplatane rozmaitymi efektami. Mimo sporej ilości opcji gra jest bardzo prosta w obsłudze.

Grafika jest naprawdę świetna – rozmaite wzory ścian, wiele różnych przypadkowych przedmiotów (lampy, wazy, kwiatki, stołki, itd), przemyślana budowa labiryntów i korytarzy. Muzyka tworzy bardzo dobrą atmosferę. Całości dopełnia duża różnorodność uzbrojenia (rakiety, miotacze płomieni, pistolety, karabiny) oraz staranne digitalizowane sylwetki przeciwników – nazistów.

Trzeba przyznać, że DOOM nie oferuje tak bogatych możliwości podczas gry w kilka osób. RISE OF THE TRIAD ma aż dziewięć rodzajów gier kilkuosobowych – od pokojowej gry, w której zbiera się punkty, przez mordercze strzelaniny, do drużynowych gier, w których trzeba atakować bazy przeciwnika i jednocześnie bronić własnych terytoriów.

Tej grze niewiele brakuje, by slogany reklamowe – „Taka jak DOOM tylko lepsza" stały się rzeczywistością. Klimat gry jest wyśmienity – nastrojowe korytarze, tajemnicza muzyka, świetne odgłosy walki – to robi wrażenie. Także nowością jest walka w pionie – gracz może spoglądać i strzelać pod dowolnym kątem. Zaskakują też liczne ciekawostki np. pozostawianie dziur w ścianach po wystrzałach, czy przeciwnik, który klęka i cichutko jęczy „Bitte nein" – bardzo przekonywująco, ale nie za bardzo. Oj, ale to brutalne! Jeśli ktoś nie lubi takiej przemocy, może zmniejszyć ilość komputerowej krwi (opcja VIOLENCE LEVEL). Mimo wielu nowych opcji czuje się piętno DOOM – ten sam system przełączników, kluczy, tajnych przejść i drzwi oraz prawie ta sama klawiszologia.

**12**

Czyżby więc była to gra lepsza od DOOM? Jednak nie, z dwóch powodów. Powodem pierwszym, błahym, jest bardzo kiepska mapa – nieczytelna i udziwniona. Powodem drugim, poważniejszym, są niedociągnięcia w algorytmach sterujących walką. Coś sprawia, że całość jest nieprzekonywująca. W DOOM istotną rolę odgrywały zwinne uniki, strzały przez okna, zasadzki itp. W RISE OT THE TRIAD walka najczęściej polega na tym, że stajesz naprzeciwko gościa i walicie do siebie do upadłego. Chyba wpływ na taki wygląd walki ma fakt, że sporo jest tu obszernych pomieszczeń, w których nie możesz wykazać się inwencją i w których liczy się tylko siła ognia. Można się do takiej walki przyzwyczaić i zamiast pistoletu chodzić z miotaczem płomieni.

**Firma: APOGEE**
**Ocena: 90%**



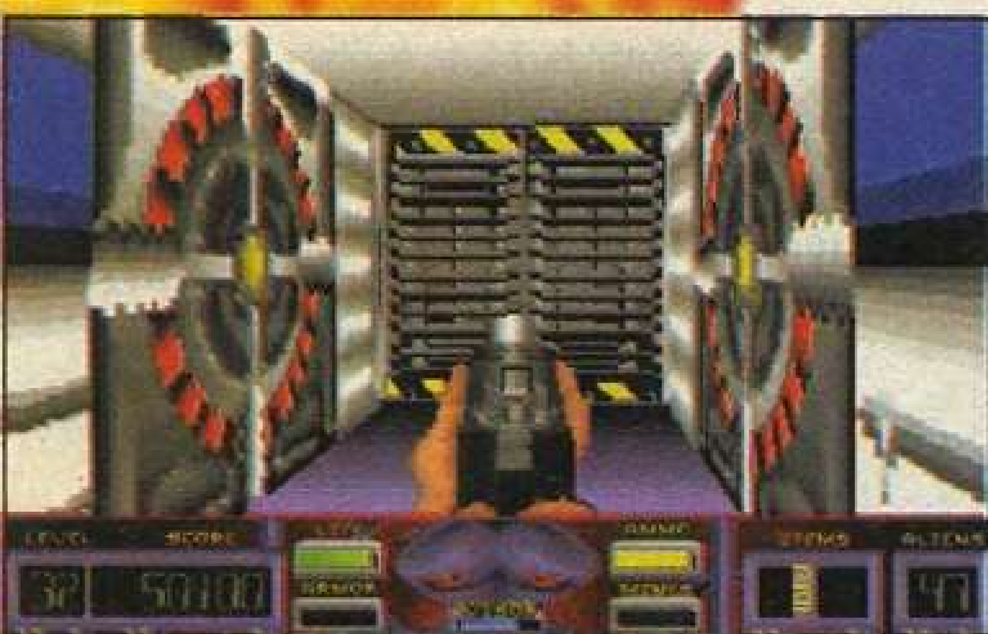








# xDOOM





## DARK FORCES

Ten tytuł zwiastuje, że bliski jest kres panowania DOOM. LUCASARTS – monopolista w dziedzinie Gwiezdnych Wojen znów atakuje z fabułą, jakże wysłużoną i wdzięczną zarazem. Teraz Gwiezdne Wojny w stylu DOOM. Jako specjalny agent sił rebeliantów wykonujesz arcytrudne misje na terenie baz Imperium. Przed tobą skomplikowane zadania, kilometry korytarzy i setki pomieszczeń.

Jak przystało na LUCASARTS, wszystko jest naprawdę super! Programistycznie mechanizm gry wyprzedza rozwiązania firmy ID SOFTWARE – gra nie tracąc płynności cieszy oko gracza dopracowanymi detalami. Także sylwetki nędznych kreatur, sługusów Imperium są bardzo fajne (szczególnie piechurzy w białych ubrankach). W pełni kontrolujesz osobę specjalnego agenta – możesz patrzeć pod dowolnym kątem, skakać, czołgać się, skradać, itp. Poza tym w grze odnajdziesz wiele rozmaitych przedmiotów, np. lampy, maski przeciwgazowe, różne bronie. Muzyczne motywy, znane oczywiście z Gwiezdnych Wojen, idealnie dopełniają całości. Wiele opcji konfiguracyjnych pozwala przystosować grę do możliwości posiadanego komputera. Trzeba jeszcze wspomnieć o perfekcyjnych promieniach laserowych i zaskakujących efektach wybuchowych.

Przed każdą misją przechodzisz szczegółową odprawę, na której poznajesz cele i wymagania, a następnie zostajesz wysłany do bazy przeciwnika, by wykonać zadanie. Podobnie jak w DOOM, skradasz się skomplikowanym systemem korytarzy i rozwalasz rzesze przeciwników, którzy próbują cię wyeliminować. Dzięki nowym możliwościom (czołganie, strzelanie w różne strony) możesz dokonywać wielu zaskakujących manewrów. Poza tym wykorzystujesz znalezione przedmioty – np. latarka bardzo przydaje się w ciemnościach, a maska przeciwgazowa w gazie. Kolesi służących ciemnej stronie mocy wykańczasz przy pomocy imponującego arsenału środków bojowych. Bazy nie dość, że są olbrzymie w poziomie, to potrafią mieć po kilka lub kilkanaście pięter. Niestety nie ma tylko możliwości gry w kilka osób.

Firma: LUCASARTS
Ocena: 125%
Dystrybutor:
zapowiada IPS COMPUTER GROUP





## CORRIDOR 7

Teraz coś na ochłodę. W tej grze całą DOOM'ową misterię zamieniono na prostą zasadę parcia do przodu i strzelania w co popadnie. Przeciwnicy nie są zbyt inteligentni – samorzutnie wchodzą pod lufę i często chybiają.

Gra jest podzielona na 36 podstawowych etapów, z których można też dostać się do etapów bonusowych. Zaliczenie etapu następuje po wytłuczeniu określonego procenta wrogów, zależnego od poziomu trudności. Wachlarz broni jest dość duży (pistolet, broń maszynowa, trzylufowa rusznica i ogromne działo). Różne dodatkowe przedmioty (apteczki, klucze, energię) pobiera się ze skrytek w ścianach, podobnie też doładowuje się noktowizor i licznik Geigera.

CORRIDOR 7 ma niewielkie wymagania sprzętowe i dzięki temu załapał się do przeglądu gier DOOM'okratycznych, choć należy raczej do grupy WOLFENSTEINA.

Firma: GAMETEK
Ocena: 40%
Dystrybucja: MIRAGE, cena: 64,- zł



*Kolorowy jak malowanka Corridor 7*

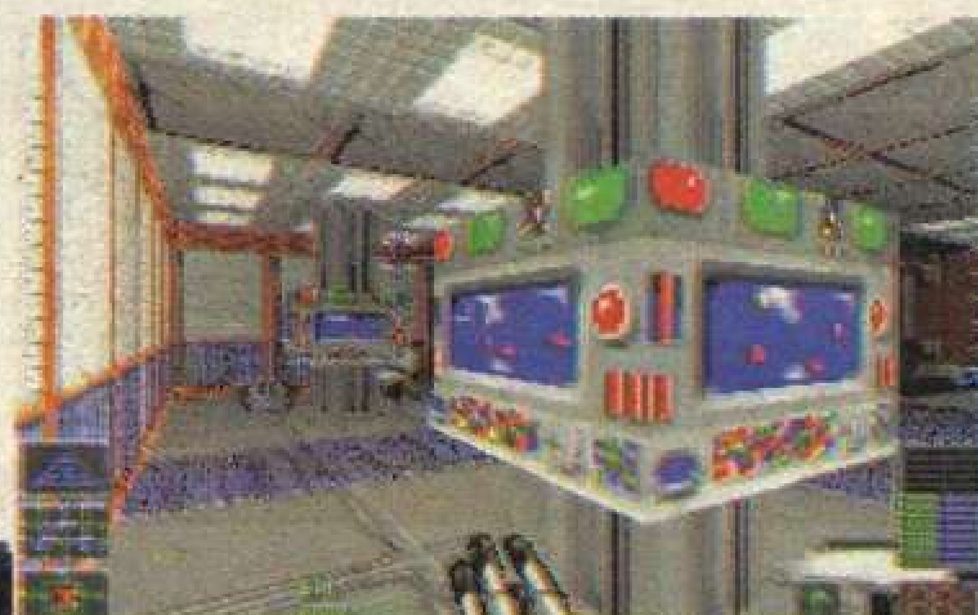


## CYCLONES

Swoją cegiełkę w rozwój gier DOOM'owatych dołożyła też firma SSI. CYCLONES odchodzi od kanonu wyznaczonego przez DOOM – pojawia się zupełnie nowy interfejs bojowy: celownik nie jest zsynchronizowany z kierunkiem ruchu tzn. można np. biec do przodu i strzelać w lewą stronę. Taki efekt uzyskuje się poprzez zdublowanie urządzeń sterujących – klawiaturą steruje się postacią zupełnie tak jak w DOOM, zaś myszka kontroluje celownik. Podobnie jak w RISE OF THE TRIAD, można patrzeć na świat pod różnymi kątami. Pod względem graficznym – tekstury, wzorki, różne dodatki – gra prezentuje się poprawnie. Tylko niekiedy zdarzają się dłuższe korytarze o jednakowym, monotonnym wyglądzie. Z muzyką jest już trochę gorzej – mimo, że gra obsługuje większość kart, dźwięk jest zastraszająco niskiej jakości.

Historyjka jest typowa: ziemię najeżdżają Obcy, którzy przystępują do okrutnej i krwawej kolonizacji. Po długim okresie leniuchowania i olewania manewrów bojowych, wojska ziemskie przegrywają na całej linii. Jedyna szansa to projekt HAVOC – opracowanie super zabójczego interfejsu bojowego. Chyba nie trzeba wspominać, że ty stajesz się dzieckiem owego projektu. Przed tobą misje wymierzone przeciwko najeźdźcy.

Misje wykonuje się dość przyjemnie, gdyż gra jest bardzo płynna. Niestety podczas dłuż-









*Cyclones to nowy, ciekawy interfejs sterowania. Gra dla wytrwałych.*



*Przebojowy pomysł – Quarantine*

szej rozgrywki na wierzch wychodzą pewne niedociągnięcia, które stają się, szczerze powiem, męczące. Muzyka dość szybko wykańcza gracza – trzeba ją po prostu wyłączyć. Ale to nie jest zbyt wielkim problemem. Producenci postanowili skomplikować najprostszy pod słońcem rodzaj gier – mianowicie wprowadzili przed misją odprawę. Na ową odprawę składa się kilka stron tekstu, który gmatwa jakże prostą sprawę. Całe szczęście, a może nieszczęście odprawa nie ma praktycznie żadnego znaczenia, gdyż gra toczy się i tak bardzo liniowo. Idziesz sobie korytarzami, strzelasz do wszystkiego co się rusza i nagle kończysz level. No może trochę przesadzam, niekiedy trzeba coś przełączyć czy otworzyć, ale generalnie nic z DOOM'owych problemów nie uświadczysz. Poza tym gratulacje jeśli ktoś dojdzie, jak sprawnie posługiwać się tą dziwaczną mapą. Jeszcze by być sprawiedliwym trzeba wspomnieć o wyglądzie przeciwników, który, delikatnie mówiąc, jest beznadziejny.

A co dobrego jest w tej grze? Przede wszystkim wyróżnia się ona dobrze opracowanym, zupełnie nowym interfejsem bojowym. Muszę przyznać, że dzięki niemu można robić sztuczki, które w DOOM były niemożliwe. Poza tym płynna animacja, możliwość zbierania różnych przedmiotów, strategiczna otoczka sprawiają, że w sumie da się pograć.

Firma: SSI/RAVEN
Ocena: 70%
Dystrybucja: CD PROJEKT, cena 94,- zł

# QUARANTINE

„DOOM w samochodzie" wygląda bardzo dobrze. Gra jest dopracowana – samochody, przechodnie, domy wyglądają bardzo przyzwoicie, ścieżka dźwiękowa też w porządku. Generalnie oceniając – dobra, pomysłowa, ciekawa i wciągająca gra.

Jesteś taksówkarzem w dzikim mieście. Miasto rządzi się tylko prawem siły, więc im twoja taksówka bardziej przypomina czołg, tym pasażerowie bezpieczniejsi. Do gry wprowadzono wątek ekonomiczny – za kursy dostajesz kasę, zaś za kasę remontujesz swe autko i wyposażasz je w niezbędne środki zagłady. Pamiętaj, że czas to pieniądz i twoi klienci będą wymagali ekspresowej jazdy. Na całe szczęście kodeks drogowy w tym mieście nie ma większego znaczenia i jazda może być bardzo szybka. Po wzięciu pasażera wyznaczasz najkrótszą trasę jazdy na mapie i gazu. Uważaj na miny, szaleńców, zabójców, morderców, terminatorów, eliminatorów, killerów i destroyerów, których na ulicach nie brakuje.



QUARANTINE nie jest może tak doskonała jak DOOM, ale, trzeba przyznać, jest pomysłowa i wciągająca.

Firma: GAMETEK
Ocena: 80%
Dystrybucja: LICOMP, cena: 77,- zł

# HERETIC

Ulepszony, osadzony w fantastycznych realiach i bardzo przypominający DOOM – to właśnie HERETIC. Owych ulepszeń dokonała firma RAVEN SOFTWARE. Zmieniono wszystko – wygląd wszystkich pomieszczeń, przeciwników, rodzaje broni, efekty dźwiękowe i muzykę. Kilka nowych opcji przy grze wieloosobowej i małe programiki użytkowe urozmaicają zabawę.

HERETIC jednak nas nie przekonał. To jednak nie jest stary, poczciwy, brutalny i morderczy DOOM. Jeśli ktoś lubi fantastyczne krainy, magię i dziwadła rodem z piekieł, niewątpliwie HERETIC jest dla niego. HERETIC wzbogacono o możliwość spoglądania i strzelania pod dowolnym kątem – taki interfejs stał się już standardem. Zainteresowanie wzbudzają też rozliczne przedmioty umieszczone w różnych miejscach tajemniczego labiryntu – pochodnie, fiolki, mapy, książki, papirusy, miny, bomby, itd. Wszystkie te przedmioty możesz zbierać, by później wykorzystać w jakiś destruktywny sposób. Oczywiście jak na prawdziwą mordownię przystało, do dyspozycji masz podręczny zestaw narzędzi totalnej zagłady przeznaczony dla początkującego maga. Tak samo jak w DOOM, w labiryncie znajdziesz systemy przełączników, ukrytych przejść, tajemnych przycisków. Zbieraj wszystkie zaklęcia i magiczne formuły, gdyż w ciężkich chwilach mogą się niewątpliwie przydać. W HERETIC możesz nawet LATAĆ.

Firma: ID/RAVEN
Ocena: 75%

To już z DOOM ma niewiele wspólnego. Opcje podobne (możliwość gry w kilka osób), lecz fabuła zupełnie inna. Totalnie odjazdowy trójwymiarowy mechanizm gry to, trzeba przyznać, kupa dobrej programistycznej roboty. Przy takich efektach i detalach graficznych otrzymanie takiej płynności gry to rzadkość. Także dźwięk jest super – nastrojowa, ponura, porywająca w trakcie walki muzyka tworzy fajny klimat.











*Satanistyczny brat DOOM – Heretic*



# DESCENT

Na uwagę zasługuje fakt, że gra posiada plik konfiguracyjny do joysticka PHOENIX.

Całą grę można streścić w jednym zdaniu: pokręcona jak rzadko, ale fajowa. Walczysz jako pilot jednoosobowego pojazdu bojowego w tajemniczych, olbrzymich korytarzach. W tej grze wszystko dzieje się we wszystkich kierunkach – tutaj nie ma grawitacji.



Korytarze są tak skomplikowane, przynajmniej na początku, że bardzo trudno utrzymać jakikolwiek zamierzony kierunek. Ta gra jest strasznie dezorientująca, praktycznie przez dłuższy czas zupełnie nie wiadomo co się dzieje. Dopiero po pewnym czasie można w miarę opanować walkę w takiej dziwnej rzeczywistości. Przypomina to trochę walkę w wielkim, skomplikowanym basenie napełnionym gęstą cieczą. Masz do pomocy mapę, lecz jest ona także, jak wszystko w tej grze, pokręcona. Trójwymiarowa, obracana, skalowana mapa jest bardzo przydatna, a co ważniejsze – czytelna. Trzeba dodać, że płynność siada kompletnie podczas gry w kilka osób.

Firma: INTERPLAY
Ocena: 95%



*Fortress of Dr. Radiaki – obok pomysłu*

# THE FORTRESS OF DR. RADIAKI

Ten program nie prezentuje się oszałamiająco. Głównym problemem tej gry jest monotonność. Muzyka, która miała stwarzać klimat grozy, po kilkunastu minutach staje się dość męcząca, zaś krótkie, niewyraźne komunikaty nie poprawiają walorów dźwiękowych. Tekstury ścian są dość dopracowane, lecz cóż z tego, gdy korytarze są ciągle takie same. Na ścianach praktycznie nie ma nic, żadnych kwiatków, szafek, stołów. Cała gra to korytarze, kilometry korytarzy, które przecinają się, tworzą zakola, wiją i wszystkie wyglądają dokładnie tak samo. Aby się co chwila nie gubić trzeba dysponować fenomenalną wyobraźnią. Przeciwnicy wyglądają dość znośnie, ale są niekiedy bardzo dziwni – kubańscy żołnierze, a zaraz po tym odziani w czarne szaty ninja, szczur w nogawce i wielki zielony potwór na horyzoncie. Plusem gry jest jej płynność, ale przy tak ubogim graficznie wystroju wnętrz nie jest to wielkie osiągnięcie.



*Descent – ta gra może się podobać*

W tajniki gry wprowadza głos pana o dziwnej intonacji. Okazuje się, że w roku 1963 o mały włos nie został zniszczony nasz ukochany świat. Szalony doktor Radiaki, który jest postacią wysoce ekscentryczną, postanawia sprawić światu nuklearną zagładę. Siły specjalne nie mogą na to pozwolić i rząd USA wysyła specjalnego agenta, który dostaje się do fortecy zwariowanego naukowca. Oczywiście agent to ty, a twoim celem jest bezkompromisowa i niezwłoczna eliminacja wroga publicznego – doktora Radiaki.

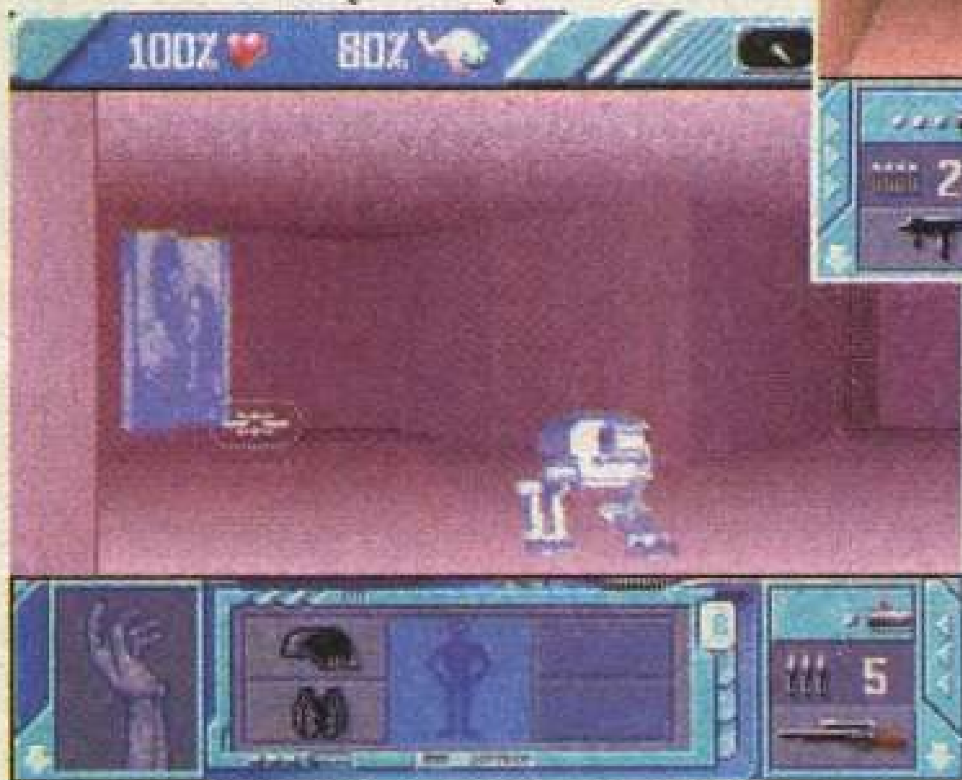


*Virtuoso – tematyczna klapa*

Niestety miodność gry nie jest zbyt wielka. Jak już wspomniałem zewsząd w gracza uderza monotonność. Także klimatu nie ma praktycznie żadnego – gra nie wciąga, a nawet po dłuższej chwili potrafi być dość męcząca. Często też trafiają się niemiłe niedociągnięcia – np. bardzo trudno strzelić do kogoś z daleka, gdyż nawet po bardzo krótkim naciśnięciu kursora lufa broni przesuwa się o metry. W efekcie takiego sposobu sterowania postacią większość z pojedynków trzeba toczyć na dystansach minimalnych. Zadziwia też efektywność broni – kijem wystarczy przyłożyć dwa razy, by zafundować gościowi nagrobek, zaś z pistoletu trzeba władować calutki magazynek – czyż to nie dziwne?



*Za Żelazną Bramą – duże brawa!*



RADIAKI jest grą średnią. Może zaciekawi młodszych lub mniej wybrednych graczy, lecz dla wytrawnych maniaków gatunku jest to produkt nieciekawy. Na taki werdykt ma wpływ przede wszystkim duża prostota gry w sferze graficznej – po prostu nie dopracowano fortecy doktora Radiaki tak, jak potrzeba.

Firma: MERIT STUDIOS

Ocena: 40%

Dystrybutor: DIGITAL MULTIMEDIA GROUP, cena: 160,- zł

# VIRTUOSO

Gra mimo swoich dwudziestu kilku megabajtów jest bardzo prosta. Z DOOM raczej nie ma wiele wspólnego. Postać widoczna z tyłu porusza się po alejkach i otwartych przestrzeniach strzelając do różnych, niekiedy bardzo dziwnych osobników. Zaskakuje ubogość obsługiwanych urządzeń – gra poprzestaje na pytaniu: Dźwięk na SOUND BLASTER 2.0, czy bez dźwięku? Podczas gry pojawiają się liczne wpadki – dziury w ścianach, nie pasujące elementy, postać bohatera znikająca w ścianie, itp. Generalnie gra, mimo digitalizowanych postaci przeciwników i bohatera, nie prezentuje się zbyt ciekawie. Trzy teatry działań bojowych obfitują w zaskakujące elementy.



Gra jest banalna – kręcisz się i strzelasz. Powiecie, że w DOOM też chodzi się i strzela, ale zapewniam – DOOM jest ciekawszy i bardziej skomplikowany. Gra przeznaczona jest dla młodszych graczy, których postacie, takie jak pająęczki, czy bałwanki mogą zainteresować. Bardzo kiepska mapa i surowy dźwięk na pewno nie podwyższają walorów tego programu. Pewnym urozmaiceniem jest możliwość wyboru trzech scenariuszy. Uproszczenia w budowie krajobrazu – takie same ściany, żadnych dodatkowych elementów – umożliwiły wprowadzenie digitalizowanych postaci bez utraty płynności gry.



Firma: ELITE

Ocena: 50%

# ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ

Rozpoczynając fragment dotyczący Amigowskiej niszy zaDOOM'ienia trzeba jeszcze raz powiedzieć, że w przypadku tego komputera rzecz dopiero się wykluwa. Nie dość, że pierwsze zwiastuny pojawiły się z tak wielkim opóźnieniem, to jeszcze nasi, polscy programiści muszą pokazywać zachodowi, że da się to ugryźć. Poza tym powstające na Amigę wersje mają charakter bardziej WOLFENSTEINA niż DOOM.

Dwie z trzech gier powstały w Polsce! Znana jest nam także gra SUPERDOOM pisana przez koderów z polskiej sceny Amigowej. Na razie jest jeszcze na wczesnym etapie i nie wiadomo kiedy się ukaże.

Jedną z polskich gier jest ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ, stworzona przez programistów z wrocławskiej firmy EGO (autorzy m.in. INFERIOR i ABC CHEMII). Grę można zaklasyfikować jako coś pomiędzy uproszczonym role-playing (przełączniki w ścianach) a dynamiczną zręcznościówką z trójwymiarową grafiką. Bardzo ciekawie zrealizowano labirynt, a mianowicie zamiast tekstur zastosowano cieniowanie konturów ścian. Dzięki temu gra nie ma dużych wymagań sprzętowych i pracuje niesamowicie szybko nawet na Amidze 500. Zastosowanie prostych środków w połączeniu z fachowym wykonawstwem dało dobry efekt.



Firma: EGO

Ocena: 75%, cena: 18,- zł

# DEATH MASK

DEATH MASK jest jedynym komercyjnym produktem zachodnim, który stara się gonić DOOM'owyścig. Technicznie i graficznie trudno coś zarzucić: digitalizowane postacie, teksturowane ściany, wybuchające beczki, mapa – wszystko jest. Za tę cenę poczyniono jednak pewne cięcia w animacji – zrezygnowano z trójwymiarowego przedstawienia świata, co ujawnia się przy próbie obracania się bohatera. Obraz przypomina widok z okna pociągu, gdzie krajobraz po prostu przesuwa się w lewo bądź w prawo. Jedynie ruch do przodu i do tyłu zrealizowany jest normalnie.

DEATH MASK zachowuje jednak klimat tajemniczości, chociaż nie ma mowy o klasycznych DOOM'owych podchodach, bo w świetle korytarza nie można minąć się z przeciwnikiem. Klimat pozwala utrzymać gracza przez więcej niż tylko kilkadziesiąt minut. Atmosferę gry doskonale tworzy muzyka i samplowane odgłosy. Jest też opcja gry w dwie osoby, toczonej na podzielonym ekranie. Zabawa jest wtedy przednia.

DEATH MASK nie toczy się w jednej scenerii, ma ich ponad dziesięć, a różnią się one grafiką i dźwiękiem. Są też do wyboru różne bronie: pistolet, karabin itp. Zdobycie broni jest proporcjonalnie trudne do jej mocy.

Firma: ALTERNATIVE

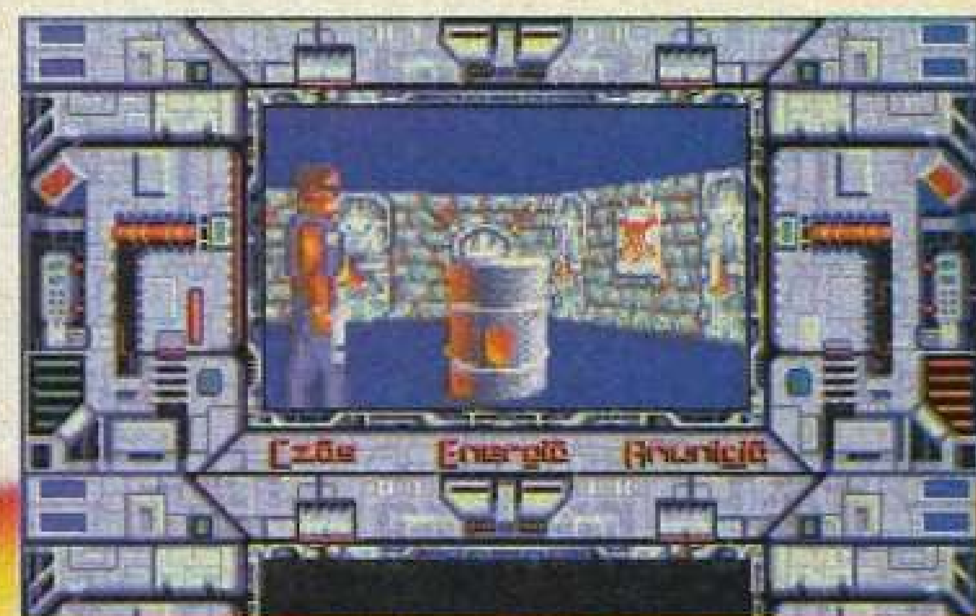
Ocena: 70%

Dystrybutor: OLBERT, cena: Amiga – 69,50 zł; Amiga CD$^{32}$ – 83,90 zł.

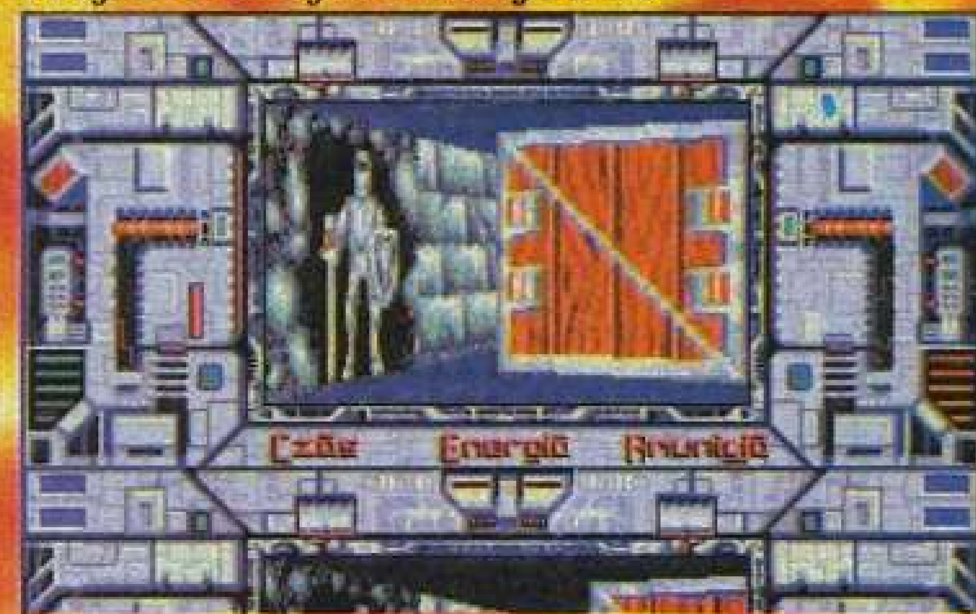
# PROJECT BATTLEFIELD

Ta gra nie została jeszcze wydana, ale prace są już tak zaawansowane, że można powiedzieć o niej więcej. PROJECT BATTLEFIELD ma szansę stać się najlepszą grą DOOM'opodobną na Amigę, o ile oczywiście nie wyprzedzi jej któraś z zachodnich firm. W modelowy sposób zrealizowano algorytmy ruchu przekładane na generowanie trójwymiarowego obrazu, który choć na Amidze 500 wyświetlany jest w niewielkim oknie (na A1200 podobno większym), jest dosyć szczegółowy i sugestywny.





*Project Battlefield wersja beta*



Nie sposób jeszcze przesądzić o klimacie i nastroju PROJECT BATTLEFIELD, bowiem według informacji wydawcy, wszystko może ulec zmianie. Wersja demonstracyjna miała nie najszczęśliwiej dobrane kolory, co widać po zamieszczonych screenach. Tym niemniej zrealizowane są bogato udekorowane ściany, skalowane postacie przeciwników oraz obowiązkowe wybuchające beczki.

Gra pracuje z akceptowalną szybkością na Amidze 500, natomiast dzięki dedykowanym algorytmom chodzi jak burza na Amidze 1200.

Firma: MIRAGE

Ocena: 85%

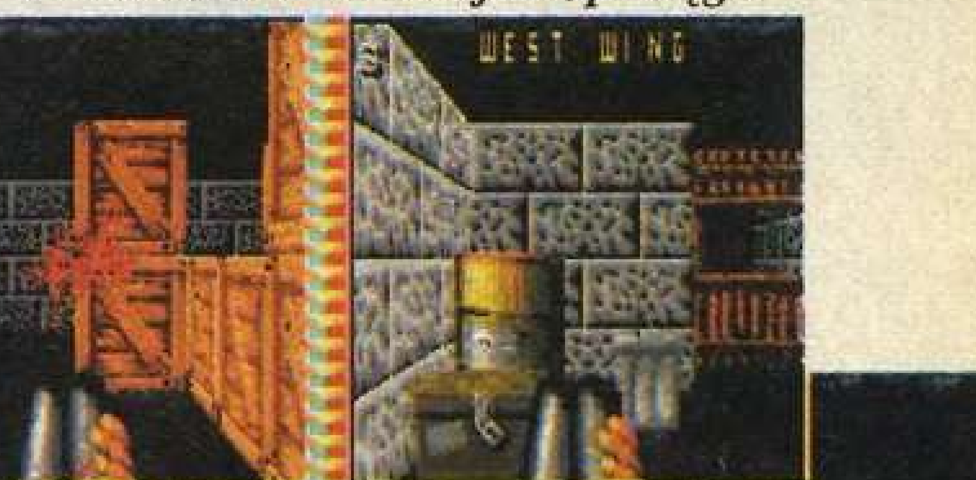
Planowany termin wydania: kwiecień'95

———

W przeglądzie na pewno pominęliśmy niejedną grę, która może wam wydać się lepsza lub ważniejsza od opisanych. Na szczęście powstaje ich tak dużo, że do tematu jeszcze nie raz powrócimy.



*Death Mask – widok jak z pociągu*











*(dokończenie z poprzedniego numeru)*

Wpadnij jeszcze raz do biblioteki, wypytując o wszystko związane z Legendą. Dowiadujesz się, że znajduje się tu ważna księga, nie zostajesz do niej jednak dopuszczony. Królik powie, że załatwi ci dostęp do niej, gdy zrobisz to o co już wcześniej prosił – poprawisz jakość tutejszej wody. Wpadnij do tawerny oraz do sklepu, wspomną o aptece na Wyspie Cytadeli, gdzie można zakupić mogący stanowić odtrutkę syrop. Musisz przebić się do urzędu sprzedaży biletów na prom, położonego na południe od głównej siedziby FunFrocka. Kupiwszy bilet, popłyń promem na Cytadelę, z flaszką pełną syropu wracaj.

Na Wyspie Pryncypała skieruj kroki do alei Peg Leg. Zajechał tam akurat jeden z gwardzistów, który zostawiwszy na drodze wehikuł, poczuł potrzebę udania się w krzaki. Nie odbierając mu szansy wykonania ważnych czynności, odbierz mu wehikuł i pędź na nim do wieży ciśnień. Tam stojąc na samej krawędzi, wlej cały syrop do zbiornika. Powróć do biblioteki, poszukaj królika, który prosił o uzdrowienie miejskiej wody. Zaprowadzi cię on teraz do sekretnej komnaty, gdzie zapoznasz się z zawartością księgi. Księga utrzymuje, że ślady Legendy można odnaleźć na Pustyni Białych Liści.

## TU NIE SAHARA!

Musisz zahaczyć o położony w północnozachodniej części Wyspy Pryncypała wojskowy obóz, gdzie po zgaszeniu wartownika, przemykasz do niewielkiego samochodzika, który dowiezie cię do portu Belooga. Pogadaj z siedzącym na pomoście rybakiem, gdy usłyszy o astronomie, od razu zabierze cię na pokład swojej łajby.

Po dopłynięciu wykonaj serię skoków po wystających z wody skałkach, starając się nie przyjmować na ciało ołowiu wyplutego przez automatyczną wieżyczkę strzelniczą. FunFrock i tutaj zapuścił korzenie, rozlokowując na piaskach pustyni swój garnizon. Najpierw stojąc z boku, uziem gościa z karabinem maszynowym, potem drugiego gwardzistę, który posiada klucz do bramy. Siedzący pod drzewem mędrzec skieruje cię do Świątyni Bu. Wskakuje się tam poprzez szyb wentylacyjny. Uważaj na powstałe z katafalków szkieletory, gdy w twoim kierunku zacznie się toczyć najeżona kolcami belka, uskocz w bok. Przełącznikami o białych gałkach otworzysz przejścia. Głównym celem jest przetaszczenie znajdującej się w rogu poziomu (NW) figurki na odpowiednie miejsce. Będziesz musiał wozić figurkę ruchomymi podestami, kasując dwa szczególnie przeszkadzające w tym szkieletory. Gdy to zrobisz, otworzą się drzwi na poziom drugi.

Przygotuj się na szaleńczy bieg-ucieczkę przed toczącą się belką (da się to zrobić, ale wykonuj tylko dwa skoki). Jeśli spadniesz na dół, połam szkieletora i trzy skaczące kule, po drabinie wrócisz do początku trasy biegu. Na poziomie trzecim uruchamiaj przełączniki rzucając w nie kulką. Wreszcie natrafisz na księgę Bu, a wróciwszy teleportem Pogadaj z mędrcem, powie, byś dalszych śladów szukał w swoim domu na Wyspie Cytadeli.

## MIĘDZY NAMI PIRATAMI

Po dobiciu na rodzinną wyspę, zawitaj do domu. Przez spiżarnię wchodzisz do jaskini. Zdobyta wiedza umożliwi odczytanie runów. Wynika z nich wprost, że klucz do przyległej komnaty został niegdyś ukradziony przez pirata LeBorgne, gdy korsarz poległ, klucz zaginął wraz z nim oraz skarbem. Popytaj wśród portowych żeglarzy – podobno coś więcej o owym pirackie mogą wiedzieć na Wyspie Pryncypała.

Ponowny pobyt na tej wyspie rozpocznij od zasięgnięcia języka w bibliotece. Dowiesz się o istnieniu wyspy o nazwie Proxima. Nawiedzeni bibliofile przeczytają ci również żartobliwy fragment opisu, jak poruszać się by odnaleźć skarb.

Trzeba zdobyć jeszcze jedną rzecz. Kieruj się do więzienia, jak się okazuje, na Wyspie Pryncypała władza pudłuje nawet za kichanie. Jak uzyskać kontakt ze skazańcami? Stara kowbojska maksyma powiada, że gdy nie wiesz, w jaki sposób dostać się do silnie strzeżonego budynku, wchodź tam głównym wejściem. Zaatakuj więc przednią straż, po sttumieniu ich żywotności odwiedź umieszczonego w celi po prawej więźnia. Ów wspomni o swoim bracie mieszkającym na Proxima, posiadającym czerwoną kartę identyfikacyjną.

W porcie Belooga zapoznaj się z małym wędrownikiem, który właśnie powrócił z podróży dookoła półkuli północnej. Zgoda na odstąpienie katamaranu kosztować będzie aż 200 Kashes. Możesz teraz płynąć na Proxima.

W jednej z chatup leżących na nadbrzeżu miasteczka otrzymasz elektroniczną tabliczkę, mogącą otworzyć system zabezpieczeniowy. W pobliżu (W) mieszka wynalazca, Jeremiasz Baldino, pracujący aktualnie nad prototypem fruwającego tornistra. Mistrz do swej konstrukcji potrzebuje element, który zazwyczaj można znaleźć w suszarkach. Nabędziesz go od chadzającego ulicami urzędasa. Po doręczeniu brakującej części Jeremiaszowi, ów skrzywi się, że jego konstrukcja jest funta kłaków warta. Zapłaci ci nawet, byś testował jego fruwający tornister, byle tylko z dala od niego.

Obok stoi dom, którego drzwi obwiązane są łańcuchem. Gdy dziwiąc się, zaczniesz mu się bliżej przyglądać, przybędzie strażnik, którego ucisz. Wewnątrz po rozmowie otrzymasz czerwoną kartę magnetyczną.

Od nadbrzeża masz teraz się skradać, dokładnie w taki sposób, jak powiedział ci wcześniej słoń z biblioteki. Zostaniesz rozpoznany przez stworka, da ci czajnik, byś go odstawił do innego typa, ten z kolei odwdzięczy się wręczeniem listy z opisanymi wszystkimi miejscami, gdzie można znaleźć koniczynki oraz pudełka na nie – sukcesywnie staraj się je zbierać.



## MUZEALNE RUPIECIE

Najwyższy czas dokonać skoku na miejscowe muzeum. Na ścianach rozwieszono już listy gończe z twoją podobizną, dlatego normalnym sposobem muzealnych zbiorów nie obejrzysz. Trzeba wejść bocznymi drzwiami, skorzystawszy z karty magnetycznej. Zjedź na kracie do podziemi, system korytarzy połączony jest z więzieniem. Przedostań się dołem do niego, gdy wyjedziesz na powierzchnię, od razu zajmij się strażnikiem. Przebywający tu słoń jest mechanikiem. Czerwony przycisk, jak się dowiadujesz, służy do wyłączenia systemu alarmowego muzeum oraz powoduje ewakuację personelu z budynku. Wciśnij go i podziemiami przedostań się do muzeum.

Mimo, że panuje półmrok, musisz używać fruwającego tornistra, by nie zostać dostrzeżonym. Przeszukaj kufer z pirackimi kosztownościami, znajdziesz w nim klucz, za którym od pewnego czasu ganiasz. Kończąc zwiedzanie, ściągnij ze ściany czarną flagę. Kieruj swe kroki do rodzinnego domu.



W jaskini kluczem otworzysz wrota do krypty, gdzie wpadają ci w ręce posiadający magiczne cechy róg oraz medalion Sendell. Ponoć w świecie Twinsun istnieją trzy menhiry, które może odpieczętować jedynie zdobyty właśnie róg.

Na Proxima udaj się samochodem (jeśli brakuje paliwa, w pobliżu jest sklep) do oznaczonego kamienia (N) i wypróbuj siłę rogu. Udaj się też do elipsoidalnego kamienia, czyniąc to samo. Wymieniając pomiędzy nimi zasłyszane hasła, zdobędziesz flet oraz sporo energii.

## NA ŻOŁDZIE REBELIANTA

Do katamarana doczep czarną flagę, tak wyposażony możesz bez przeszkód płynąć na Wyspę Rebeliantów. Nagle trafiasz w sam środek linii ognia, unikaj ostrzału, wskocz do okopów, od dowodzącego otrzymasz zgodę na wypożyczenie powozu. W tym obozie rebelianci najwidoczniej się nudzą, marnotrawiąc amunicję na strzelanie do atrap. Dowódca wspomni o uwięzionym przez FunFrocka pułkowniku Kropmanie, zasugeruje, byś objął dowództwo nad rajdem, którego metą ma się stać twierdza, w której przetrzymywany jest więzień. Wróć do poprzedniego obozu, przy hangarze czeka już krańcowo zdeterminowana ekipa bojowników.

Komando poruszające sie zamaskowaną amfibią ląduje na mroźnych brzegach Himalajów. Kierunek jest tylko jeden, nieodwołalny: naprzód! Poruszając się wraz z obstawą, staraj się niszczyć każdą zdradzającą oznaki życia rzecz, gdy rebeliant polegnie, na jego miejscu powinien stawić się następny. Przy czołgu zaczekaj moment, zasiadasz wespół z kompanem za sterami i dajesz gaz do dechy. Twierdza okaże się zbudowaną z tektury zabawką w obliczu kontaktu z pancerzem czołgu. Wewnątrz odszukaj i otwórz celę Kropmana, zaraz po tym wskakując w szczelinę na końcu korytarza.

## HIMALAJE

Zrobiło się na tyle zimno, że na moment straciłeś orientację, po jej odzyskaniu stoisz na śnieżnym stoku. Podnieś deskę i zjedź slalomem na dół. Jeśli chcesz, możesz korzystając z wyciągu wjechać ponownie na szczyt i powtórzyć wyczyn. Potem idź dalej (E), oswobódź pechowców ze szponów zmutowanej odmiany modliszek.

Trafiłeś do położonej w sercu śniegów wioski. Zostaniesz poproszony przez wodza nomadów o zniszczenie fabryki mutantów, którą w pobliżu założył kto? – oczywiście szarlatan FunFrock. Zostanie otworzone w śniegu przejście, dotrzesz nim do portu.

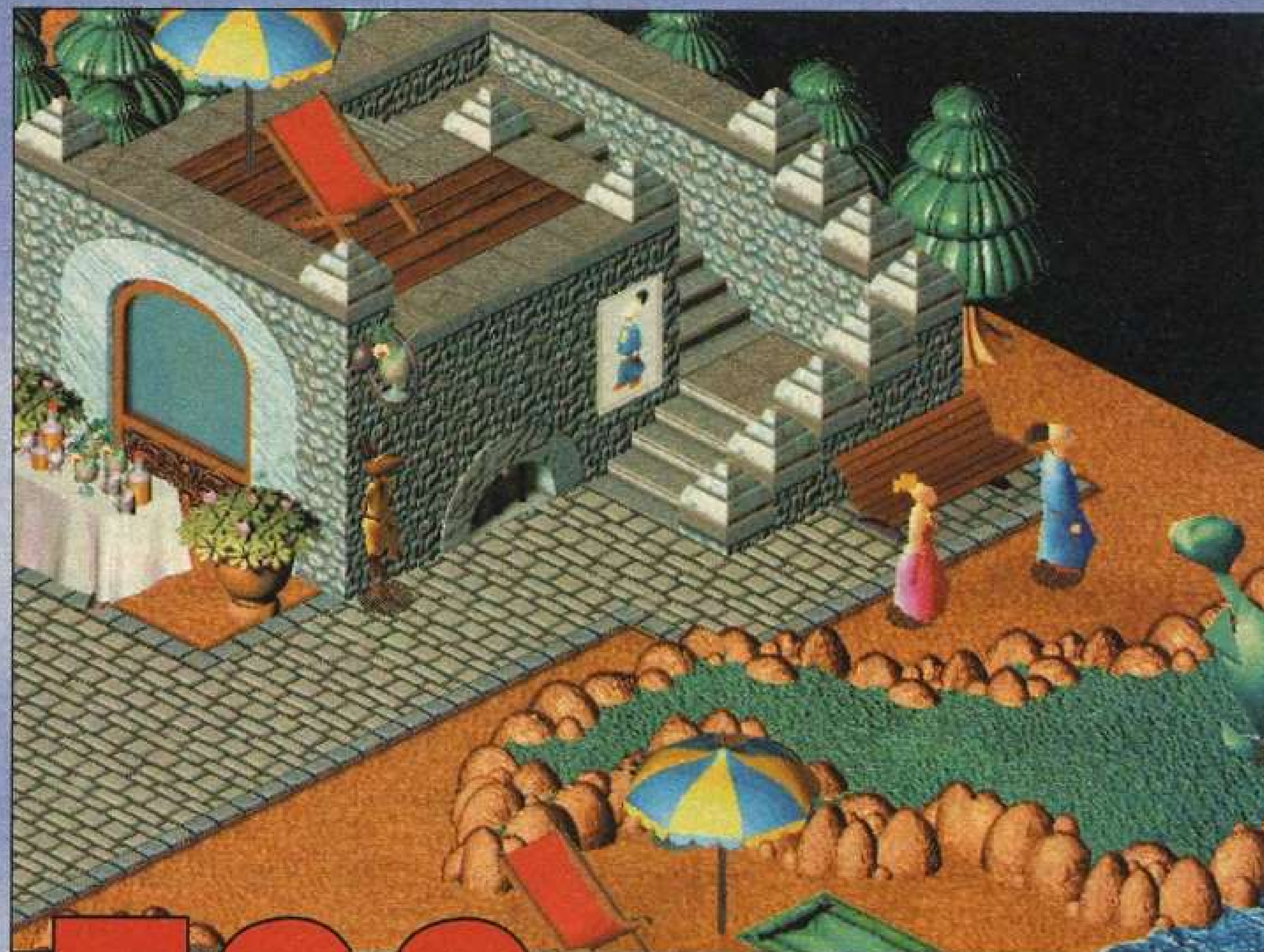
Zlikwiduj czerwonego Klona, jego kluczem otworzysz fabryczną bramę. Oswobódź małego trefnisia, dowiesz się od niego, że niebieską kartę identyfikacyjną można zdobyć na Pustyni Białych Liści. Wagonikiem przejedziesz do



drugiego oddziału fabryki. Spokojnie rozwalaj wypoczywające na drucianych leżakach mutanty, dokonaj również dezintegracji znajdujących się już w stadium przedwykluciowym jaj. Gdy będzie już po wszystkim, wróć znajdującym się tu samochodem do wioski.

Nomadzi w podzięce otworzą przejście przy rozrośniętej marchewce. Lecz na razie wróć do portu i po wąskim występie skalnym przedostań się dalej (SW). Tą drogą wrócisz do katamarana. Udaj się na pustynię, przy odciśniętym w skale znaku używając rogu. Od spacerującego po labiryncie trefnisia otrzymasz niebieską kartę. Wracaj do wioski nomadów, skorzystaj z przejścia pod marchewką. Nieopodal (W) stoi jak wół kolejny fort FunFrocka.

Otworzywszy drzwi kartą, rozpraw się ze ślamazarną załogą fortu, zejdź po drabinie nad morze. Marszruta ścieżką (W) doprowadza cię do kanionu. To terytorium dawnego jeziora Czystej Wody. Zagraj na flecie, co napełni puste koryto, potem zaczerpnij flaszkę



# RELENTLESS
## (cz. 2) TWINSEN'S ADVENTURE



całkiem świeżej wody.

Wróć do ślizgacza i popłyń na wyspę Brundle, FunFrock zlokalizował na tej ziemi swoje centrum teleportacyjne. Sabotaż wchodzi w grę. Wartownikowi okaż lewą kartę identyfikacyjną, w pojawiający się w litym murze znak zadmij z rogu, wskocz do wnęki. Zdobyta na Proximie elektroniczna tabliczka umożliwi otwarcie zamka do komnaty z masą Meca-Pingwinów. Korzystając także z nich, przebij się do drzwi, klucz siedzi w beczce. W następnej sali przeprowadź demolkę, niszcząc komputer, całą załogę oraz podstawki teleportów, co zablokuje funkcjonowanie centrum.

### DEMONTAŻ DOBYTKU DOKTORKA

Wybierz się jeszcze raz na pustynię, flet dostarcz mędrcowi, którego melodia spowoduje wzrost kwiatów wśród piasków. W zamian dostajesz gitarę. Skocz po ślizgacz i popłyń nim na wyspę Tippet.



Na wyspie znajduje się sklep. Od wyróżniającego się czupryną w stylu afro informatora zakup cynk na wszystkie możliwe tematy. Łowiący na brzegu rybak umożliwi zdobycie klucza, wejdziesz w ten sposób do hallu klubu rozrywkowego. Dwójka wykidajłów zacznie się stawiać, trzeba nieco ostudzić ich zapał. Po wykonaniu k.o. pierwszemu, drugi da nogę. Wewnątrz lokalu, na parkiecie panuje bezwład, bo nie ma na czym grać. Wręcz liderowi kapeli gitarę, gdy pogadasz teraz z barmanem, zostaniesz wpuszczony do sieci kanałów pod klubem.

Korzystając z fruwającego tornistra, przeleć ponad wodą, uważając na nurzające się tu w ściekach ścierwa. Wychodząc na powierzchnię ziemi, dochodzisz do skarpy, na której siedzi najprawdziwszy dinozaur. Na jego grzbiecie przebywasz drogę do Fortecy.

Pogadaj z królikiem. Tworząc jednoosobowy zespół gęsto ostrzeliwujesz straże oraz czołg pilnujący Fortecy, do momentu aż przestaną się ruszać. Wtedy nadbiegnie królik i wywierci w ziemi dziurę, do której wskocz.

Bestie tnij maczetą, przełącz dźwignię. Klucz do wyjścia leży na podwyższeniu. Teraz trzeba przebyć dno wysuszonego basenu, odblokowując drogę ciosami maczety. Dalej stajesz u progów celi, odważnie wkraczasz do środka, lecz zamiast prawdziwej Zoe, natrafiasz na perfekcyjnie wykonany egzemplarz Klona, podstawionego tu podstępnie przez FunFrocka. Wszyscy obecni patrząc na ciebie, kiwają z politowaniem głowami – z czym do gości? Zaś sam FunFrock zrywa boki ze śmiechu mając cię ponownie w garści.




Nie jest to bynajmniej fatamorgana, znowu gnijesz w celi. Rutyna – zabicie strażników, wyjęcie z szafy wszystkich bambetli. To miejsce służyło chyba jako reproduktornia Klonów. Użyj rogu przy znaku na ścianie, wstąp do środka. Z runów dowiadujesz się, że studnia Sendell umieszczona jest na szczycie Wyspy Polarnej. Dobądź flaszki z Czystą Wodą i rozczlap ją na cokole. Ucieczka przed eksplozją to konieczność.

### SPOTKANIE SENDELL

Ze wspaniałej, niezdobytej, warownej Fortecy pozostał chwilowo tylko gruz. Dalsza droga zaprowadzi cię na budowę (N), gdzie rzuć na glebę robotnika. Przemierzając teren prac naziemnych (N), spotkasz zielonego słonia, który da ci klucz do buldożera z prośbą o odstawienie grata na swoje miejsce. Prowadzenie tego potwora tak ci się spodoba, że wjeżdżasz do całkowicie zakazanego dla turystów rewiru. Skasuj somnambulicznego robotnika, biegnij w przód tuż za ciężarówką. Na końcu szlaku zdobędziesz klucz, którym otworzysz pobliską kratę (E). Poplecznicy FunFrocka stawiają tu swemu mentorowi solidną wieżę. Zachowując się dyskretnie, wdrap się po mało widocznych drabinkach na szczyt konstrukcji, docierasz do tarasu, gdzie rozegra się tradycyjne finałowe starcie.

Po wzajemnej prezentacji i pakiecie nie grożących krwią przekleństw, kończą się dobrodziejstwa etykiety a zaczyna twarde życie. Wykorzystując maczetę musisz w trakcie owej korridy spowodować, by FunFrock zleciał na dół. W pieczęć zadmij z rogu, potem razem z uwolnioną Zoe wskakujesz do tunelu. Zjeżdżasz na kracie jeszcze poziom niżej. A tam niestety – FunFrock doznał samoistnej reinkarnacji i stawił się na pojedynek, prosząc najwyraźniej o repetę. Mając już dość tych farmazonów, musisz zrobić z gościa mokrą plamę, by wreszcie spasował. Trzymając się grzecznie z Zoe za rękę, wkraczasz przed oblicze bóstwa. Gdy spotkasz Sendell, nastąpi Jasność i cały świat Twinsun stanie się kolorowy a jego mieszkańcy szczęśliwi. Ale dopiero po odbyciu całej serii przyjęć i uczestnictwie w kilku nudnych koncertach będziecie mogli wraz z Zoe zamknąć się wreszcie w pokoju.

*Micz*

Dystrybutor: IPS Computer Group

**ADELINE'94**

**PC: SVGA, SB, CD-ROM**

PC CD 1

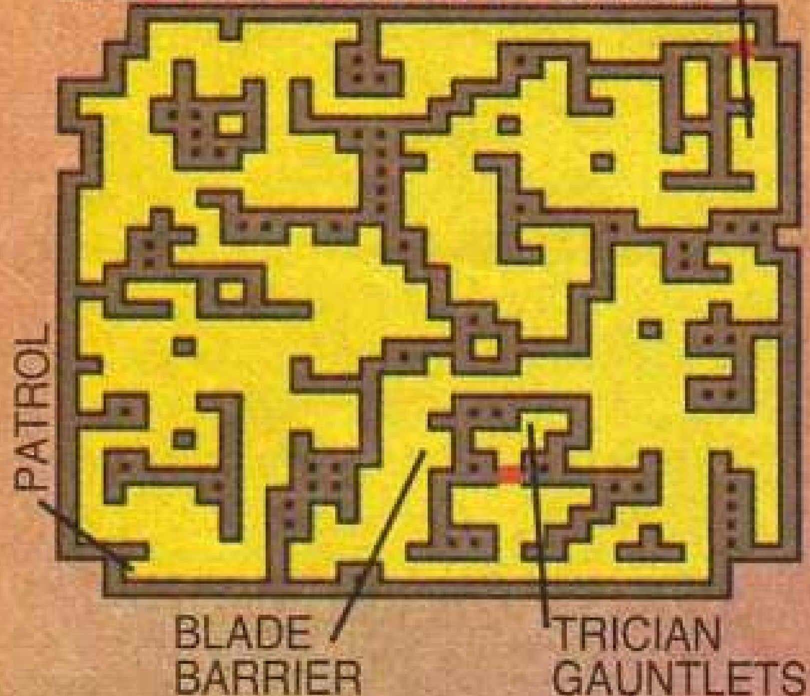
**PRZYGODOWA**

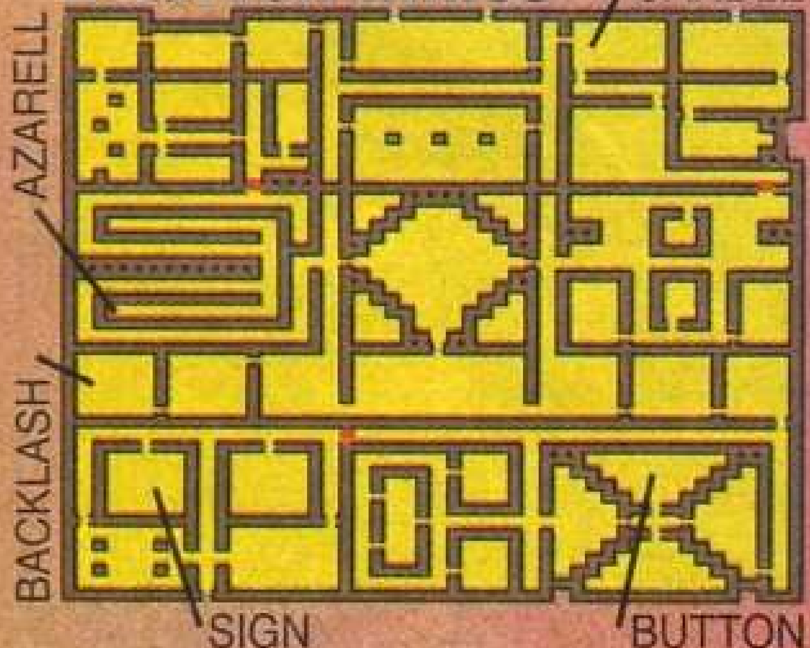
| Grafika | Dźwięk | Miodność | Cena w tys. zawiera VAT |
|---|---|---|---|
| 100% | 90% | 100% | 103,70 |





Tlumuth po swoim ostatnim wyczynie siedział w karczmie i pił wino. Za ubicie smoka miał obiecaną sowitą zapłatę, a zleceniodawca mimo że nie zwykł grzeszyć przesadną hojnością, zawsze dotrzymywał danego słowa. Biesiada więc trwała i nikt nie słyszał, jak w jej trakcie na zewnątrz armia czarnych elfów dokonywała ataku, który w mig przekształcił się w rzeź. Gdy wpadł pachołek z wieściami, Tlumuth odrzucił niedopitą czarę i ryknął na swego kompana Askira, który akurat zabawiał się w kącie sali z dwoma dziewkami. Na dworze zastała ich cicha i ciemna noc, miasto było jednak tylko pozornie puste, bo już po chwili wyciągnięty pałasz Askira zahaczył o całkowicie obcą materię. Wokół roiło się od agresorów, po ścięciu kilku pierwszych głów atmosfera trochę się oczyściła, sytuacja nadal jednak nie wyglądała pewnie.




## VILLAGE

– Najeźdźcy podpalili spichlerz, musisz go ugasić przy pomocy wiader stojących przed tawerną. Zasoby wody możesz uzupełnić w studni, która stoi na północny zachód względem spichlerza. Po ciemku będzie trudno do niej trafić, więc idź uważnie lub rzuć czar LIGHT.

– Po zdławieniu ognia zgłoś się do kapitana straży. Jeśli zechcesz, to Baldassar przyłączy się do drużyny.

– Przed opuszczeniem osady KONIECZNIE udaj się do gospodarza tawerny, żeby odebrać w nagrodę hełm. Będzie on niezbędny w dalszym toku gry.

## WOODS

– Trop wiedzie w kierunku południowym, tam natkniesz się na rannego Drow'a. Daruj mu życie, a otrzymasz garść informacji.

– Odwiedź chatę Vermuleana. Jej właściciel opanował mistrzowsko magię klejnotów. Wrócisz tu później by zaczarować znalezione kamienie. Ochronią cię wtedy przed śmiercionośnym promieniowaniem, bez nich właściwie możesz zapomnieć o penetrowaniu podziemi.

– Lasy roją się od wygłodniałych Gnolli, szybko załatw swoje sprawy i ulotnij się zanim osaczy cię całe ich stado.

## ICEWIND DALE PLANES

– Właz do schronienia Drizzta znajduje się na północnym zachodzie.

– Cztery klejnoty można znaleźć w legowisku Verbeega, na zachodniej ścianie skał. Niektóre korytarze jaskini są albo zatarasowane albo trudno dostępne. W obu przypadkach przejście umożliwi POTION OF JUMP, wystarczy wykorzystać nowo nabytą umiejętność.

– Po ponownej wizycie u Vermuleana dalsza droga prowadzi na południe. W wąskim gardle skalnym natkniesz się na Drizzta. Wciel go do drużyny, bo to silny wojownik, a jako Drow ma przydatne umiejętności, np. lewitację. Ma także wiernego przyjaciela, Guenhwyvara – czarną panterę, którą przywołuje z innego wymiaru przy pomocy zielonej figurki.

– W razie potrzeby możesz zwerbować człekoptaka, Vonara, szukaj go nieopodal wejścia do podziemi.

## DESCENT INTO UNDERDARK

– Każdy członek drużyny musi pod ziemią posiadać w swoim inwentarzu GEM OF INFRAVISION, by nie doznawać skutków promieniowania.

– Grasujące tu Osquipy zabija się kilkoma muśnięciami klingi, trudniej jest z nietoperzowatymi Cloaker Lords, które są dość odporne, lecz czary maga je usidlą. Na tym poziomie znajduje się silny w łapach Manahath, po rozmowie podaruje SCRAP OF MAP, zechce też przyłączyć się do drużyny, najlepiej w zamian za Vonara. W zachodnim krańcu poziomu trzeba wykonać skok.

– Na poziomie 2 znajdziesz POTION OF PASSWEB, wypiwszy go możliwe stanie się przebycie zagradzającej drogę pajęczyny. Droga prowadzi ponownie przez poziom pierwszy, po jednej z walk zdobędziesz SCROLL OF TRUE SEEING, może on potem pomóc w nie widzeniu iluzorycznych ścian.







## UNDERGROUND LAKE

– Po wejściu drużyna od razu natyka się na ośmiornicowatego bydlaka Aboleth, po zmasakrowaniu go skacząc po kamieniach podąża dalej, wracając drugim zejściem do nieodostępnego wcześniej rewiru na poprzednim poziomie. Stąd prosta droga do Kopalni Krasnoludów.

## DWARVEN MINES

– Przełącznikami są wiszące łańcuchy i kule umieszczone w pęknięciach ścian. Ścianę z wyrysowanymi runami można przeczytać przy użyciu czaru COMPREHEND LANGUAGES. Siekając na kawałki zaczepliwe Derro Dwarves, zmierzaj w kierunku północnym.

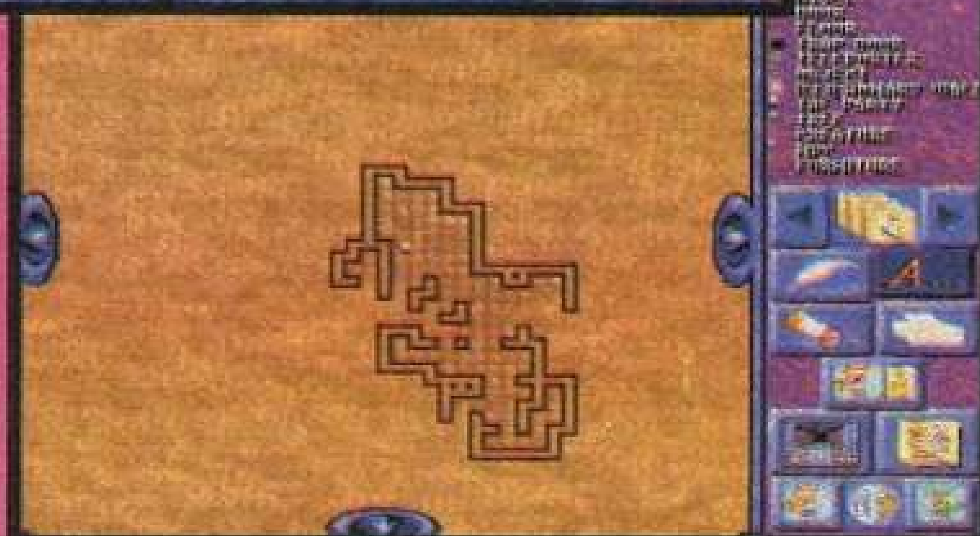
– Kopalnie zamieszkują wredne Hook Horror, spotkasz tu także łuczniczkę Azarell (fighter), która może przyłączyć się do drużyny. Ważnym artefaktem, który trzeba tu znaleźć jest WHITE CANDLE (NE), warto też zabrać SHIELD OF LIGHTING PROTECTION oraz CLOAK OF PROTECTION.

## TEMPLE OF DUMATHOIN

– Drzwi otwierają prostokątne przyciski w ścianach. W komnacie (NE) znajdziesz SILVER MOON KEY, podsłuchasz też przez ścianę rozmowę. W bibliotece wpadną ci w ręce dwie księgi (DWARVEN BOOKS), zabity krasnolud ma przy sobie SILVER STAR KEY, otworzy on wyjście z tego poziomu (NW).







# ZOBERRANZAN

– HOLY SYMBOL OF DUMATHOIN skryty jest za iluzoryczną ścianą w północnowschodnim rogu poziomu. Musisz go odnaleźć inaczej nie przejdziesz przez magiczne drzwi na następnym poziomie.

– Na poziomie 2 uważaj na zaburzenia kierunków, można je ominąć ostrożnie idąc tyłem, lepiej jednak podążać środkowym korytarzem na południe. By spenetrować dwie położone na zachodzie i wschodzie komnaty, trzeba w odpowiednich momentach powciskać odpowiadające im przyciski, by zlikwidować zaburzenia kierunków. Wpadnie ci w ręce YELLOW CANDLE, w pobliżu centrum można posiąść GAUNTLETS OF GIANT STRENGTH oraz (S) mocarną zbroję (BANDED MAIL). Znalezionym CIRCLE KEY (S) otworzysz drzwi w ścianie (NE), na końcu wąskiego korytarza znajduje się róg.

– Drzwi (SW) otworzysz wciskając przycisk ukryty w pobliskim wizerunku młota. Wewnątrz znajduje się posąg krasnoluda trzymającego kielich (CHALICE). Zadęcie w róg sprawi, że go posiądziesz. Wychodząc z tego poziomu (SE) drużyna musi posiadać kielich i naszyjnik.

– Na poziomie 3 zamknięte drzwi otwieraj znalezionymi SILVER AXE KEY i CIRCLE KEY. W położonej nieco na północ od centrum komnacie kilofem wyrąb wtopiony w wiszące na ścianie malowidło diament (DIAMOND). Kiedy już dojdziesz do fontanny ofiaruj jej drogocenny kamień. Duch herszta klanu Czarnego Topora podaruje ci nowy oręż. Po wyjściu (SE), Drizzt opuści drużynę, stając się kolejnym więźniem mrocznych sił.

## CAVERN OF THE GALEB DUHR

– Wegetują tu wyjątkowo wredne czerwone pająki Uropygus. Zabijaj je starając się trzymać na odległość, bo mogą używać jadu.

– Porozmawiaj z wmurowanym w ścianę rycerzem, wypytawszy go dokładnie, zgadzasz się dostarczyć mu zagubiony naszyjnik (NECKLACE) – dostępne stanie sie przejście (N). W jaskini można też znaleźć wygodny kufer na przedmioty, zguba rycerza spoczywa w północno-zachodnim krańcu. Po zwróceniu jej właścicielowi, idź naprzód otwartym przejściem, zabierz BLUE GEM.




## CAVERN OF THE DRIDERS

– Nie czas na współczucie wessanym przez zakotwiczone na stropie macki nieszczęśnikom. Wibrujące pajęczyny kasuj używając przycisków w ścianach. Koniecznie przywłaszcz sobie kolejny BLUE GEM. Natkniesz się na przypominające żółwie Rust Monsters, oraz kilku pełzających przyjemniaczków. Korzystając z teleportów, przedostajesz się do wyjścia.

– Na poziomie 2 napotkasz ponownie Vonara, bądź przygotowany na ujrzenie krzyżówek centaura z pająkiem. Znajdziesz tu BLACK CANDLE. Rozmów się z uwięzionym Driderem, podaruje ci zwój (SPIDER SHAPE SCROLL), umożliwiający przebycie gigantycznej rozpadliny. Zejdź drugą jamą na poziom pierwszy, tam przy gęstej pajęczynie skorzystaj z otrzymanego daru. Drużyna przeistoczywszy się w pająka, po cienkiej nici przebrnie dalej, wyjście z tej sekcji znajduje się na wschodzie.

## UNDERGROUND RIVER

– Naprzeciw stoi przewoźnik opatulony czerwonym płaszczem, którym maskuje niezbyt miły dla oka widok nagich kości. Zaoferuj mu dwa klejnoty a zgodzi się wypożyczyć łódź. Podróż jest szaleńcza, uważaj na mijane w trakcie rejsu stwory, płyń cały czas na wschód. Dobijesz do wystających z wody kamieni, tą drogą dotrzesz do wyjścia.

## MENZOBERRANZAN

– Wizytę w mieście rozpocznij na bazarze. Odszukaj kram Ssar Tarel. Posiada ona potrzebne ci informacje, ale najpierw musisz uwolnić jej ukochanego, spotkanego wcześniej dridera. Odpowiedni czar może udostępnić mag, Jalynfein, wprzódy jednak odwiedź stoisko Galenthasa. W zamian za hełm otrzymasz MUSIC BOX i świece.

– Udaj się do Tower Sorcere, Jalynfein w zamian za pozytywkę wręczy ci pergamin DRIDERS WISH. Gdy już uwolnisz Manzafeina wróć do bazaru. Ssar Tarel skieruje cię do nadwornego maga House Fey Branche. Grumszanara zamieni całą drużynę w Drow'ów.

– Ssar Tarel pomoże ci jeszcze raz, umożliwiając psioniczny kontakt z Vermuleanem. Otrzymasz kamień, który później połączysz z hełmem.

– W tawernie Carpathiana znajdziesz Rizzena D'Ourden. Użyj dwa razy hasła SANCTUARY, a udostępni ci hasło do bram fortecy swojego klanu oraz mapę poziomu dla szlachty.

– Najsławniejszy złodziej w Menzoberranzan urzęduje w tawernie Golliveliusa, od niego dowiesz się jak uzyskać insygnia rodu D'Ourden. Będzie się to wiązało z dwiema wyprawami do Mantle Caverns. Naszyjnik dla Jarlaxa ukryty jest za iluzoryczną ścianą blisko centrum drugiej groty. Następnie pójdziesz do groty pierwszej złupić patrol Drow'ów, za iluzoryczną ścianą znajdziesz TRICINIA'S GAUNTLETS

## HOUSE D'OURDEN

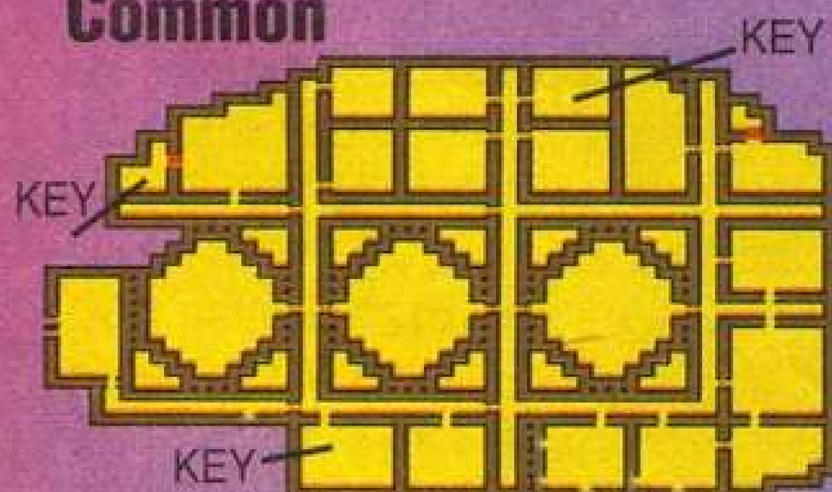
– Do siedziby najpotężniejszego rodu w Menzoberranzan wejdziesz przez obszar dla pospólstwa. Dostęp do wyższych poziomów uzyskasz lewitując przy zamkniętych drzwiach na skrajnie zachodniej ścianie. Jeden z kluczy na tym poziomie schowany jest za iluzoryczną ścianą w północnozachodnim rogu.

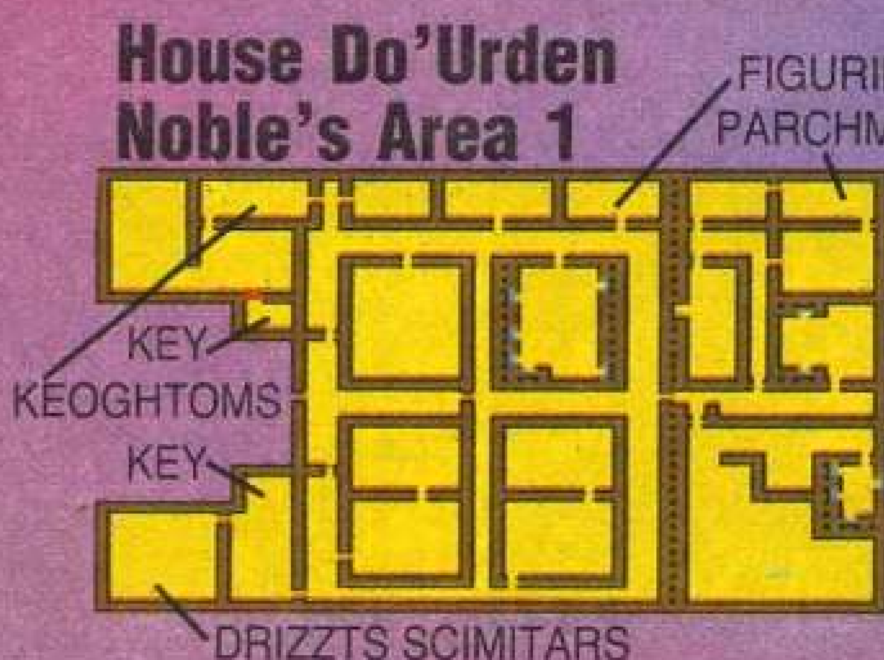
– Pomimo że Drizzt i więźniowie znajdują się na poziomie pierwszym, będziesz musiał odwiedzić poziom drugi by odzyskać HELM OF SPIDERS. Gdy zniknie on chwilowo z twoich rąk, opukaj wschodnią ścianę.

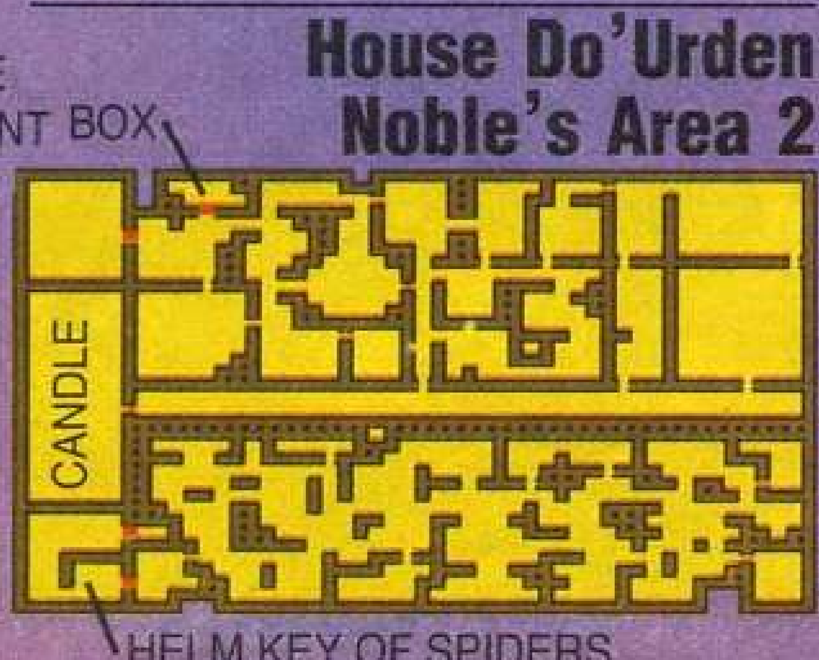
– Matron Malice szykuje się do złożenia ofiary z Drizzta. Najpierw zmierzysz się z Vierną D'Ourden, dopiero później z samą szefową. W samej końcówce będzie bardzo gorąco, aż trudno będzie się poruszać wśród mrowia wrogów. Ignoruj wszystko i wal ile wlezie w Matron Malice. Jak już trupy ostygną, uwolniony Drizzt zaprowadzi cię do więźniów.

*Micz & User Jama*

**SSI'94**
PC: VGA, SB
CD-ROM
PC 7
ROLE-PLAYING
85% Grafika
85% Dźwięk
90% Miodność
Cena w zł. zawiera VAT



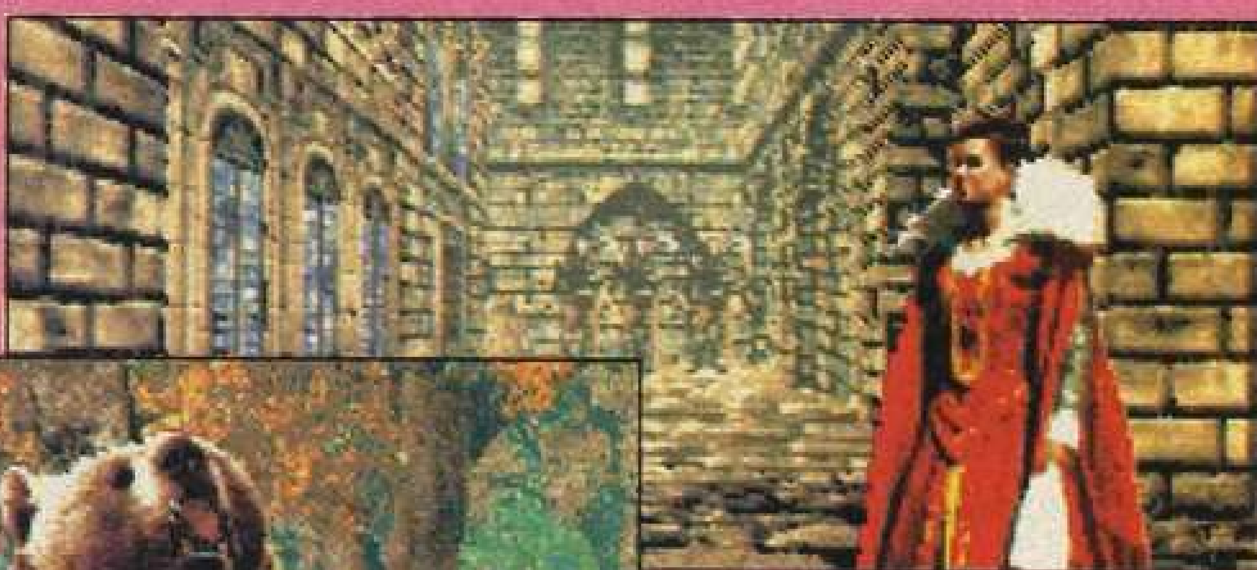







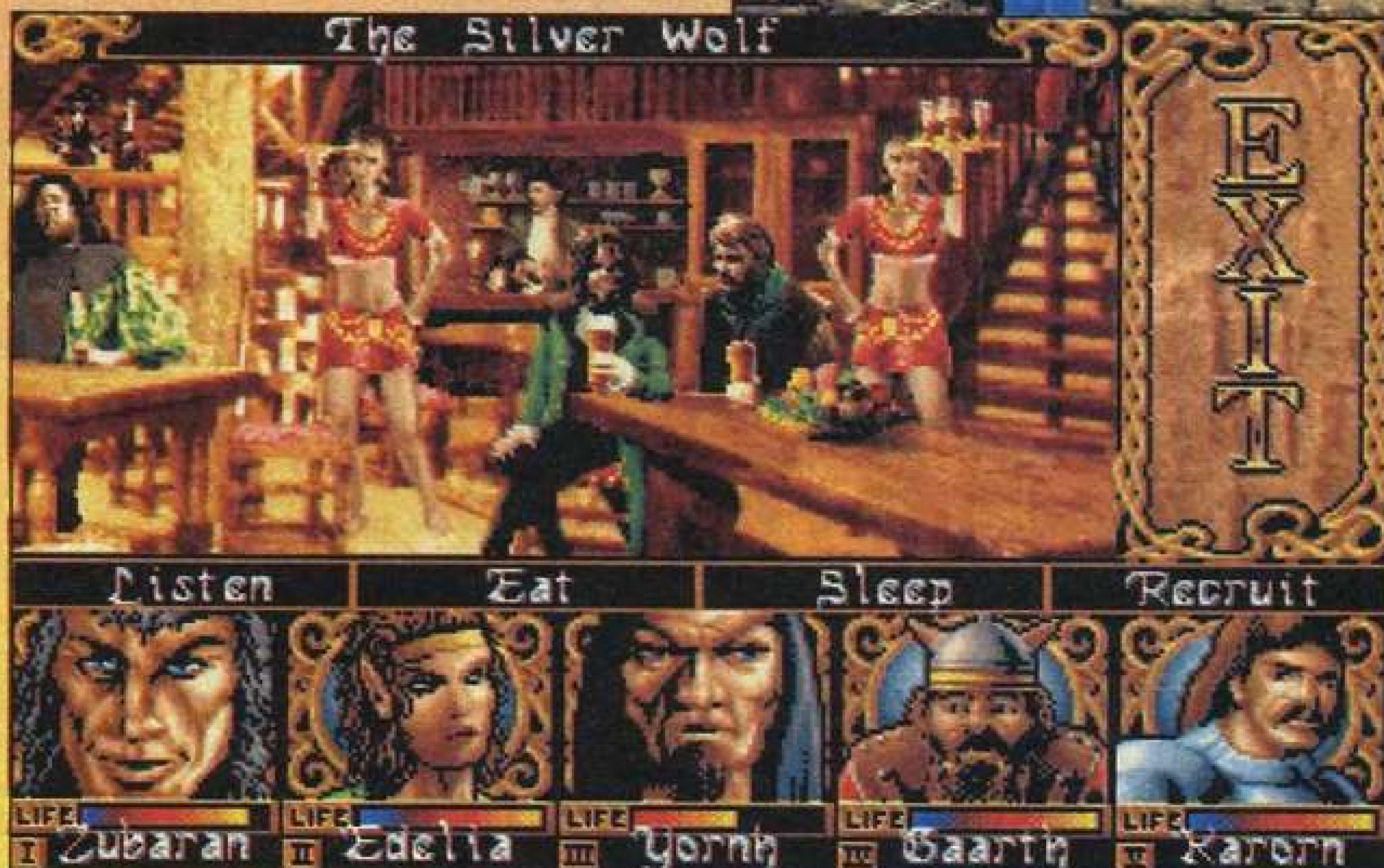

*ISHAR 3 to już trzecie wydanie multimedialnej Wielkiej Encyklopedii Zwierząt. Układ haseł jest czytelny i..., PC*



*Miś Gryźli w tańcu godowym*



*Tawerna – miejsce spotkań świń.*




**Trzecia część triumfującej sagi uproszczonego role-playing – ISHAR 3, to zapowiedź schyłku serii. Wystrzelano już większość funkcjonujących w tej tematyce pomysłów, skorzystano z wielu zapożyczeń oraz norm RPG. Dekadencki ISHAR 3 praktycznie eksploatuje tematykę do końca. W ten sposób poniekąd położono podwaliny dla nowego nurtu role-playing, który jeśli w ogóle powstanie, ma szansę znów zabłysnąć.**

Grafika pozostała równie dobra, dodano nawet ładniejsze sylwetki postaci oraz potworów. Idąc ulicami miasta widzisz stojących kupców, kurtyzany czy rycerzy. Nadaje to przedstawianemu światu trochę realizmu, śmieszy jednak, że tkwią oni jak kołki w płocie zarówno w nocy jak i w dzień. Walka z potworami pozostała niezmieniona, klikać trzeba na wizerunkach mieczy a nie bezpośrednio na przeciwniku. Dźwięk jako taki nie występuje, krótkie melodyjki pojawiają się w wypadku dotarcia do jakiegoś wyróżnionego miejsca.

ISHAR 3 zawiera pięć różnych terenów, które przemierza drużyna. Nie ma znanej z innych RPG swobody podróżowania (jak np. w BETRAYAL AT KRONDOR), co wynika z liniowości akcji. Czynności do wykonania jest mało, zaś walki to prawdziwa mordęga. Ta gra jest z tego powodu niewyobrażalnie trudna! Tylko nauczeni życia w ekstremalnych warunkach wojownicy zdołają przetrwać do końca, a i tak może ich wcześniej znudzić spowolniona akcja i mała liczba niespodzianek. W ramach utrudniania zrezygnowano również z map co nie dotyczy jedynie Koren Bahnir.

Trudno mówić, że ISHAR 3 jest zły, to raczej gra trochę niedopasowana do rzeczywistości połowy lat dziewięćdziesiątych. Dzisiaj rządzą role-playing, w których scenerie zmieniają się jedna za drugą, słychać szczęk broni i zawodzenia bestii. SILMARILS wymaga od gracza, by spędzał przy ISHAR długie dni, nie oferując mu w zamian odpowiednio dużo. Z tego też powodu polecam ten program jedynie najwierniejszym sympatykom role-playing.



*Grupa strażników Ligi Ochroniarzy Przyrody wyrusza...*




## KOREN BAHNIR

– Napotkany mag przekaże wiadomość o Typhusie Mermithu, astronomie posiadającym wiadomości o koniunkcji gwiazd, która ostatnio miała miejsce. Jego dom zostanie zaznaczony na mapie.

– W każdej z miejskich tawern możesz zregenerować drużynę a także zakupić prowiant niezbędny do jakiejś dłuższej marszruty. W oznaczonych szyldem z emblematem kowadła zbrojowniach możesz odpłatnie wyposażyć się w broń.

– Po mieście grasują trójosobowe oddziały najemników, w północnej części miasta występuje ich szczególne nasilenie. Po każdym pojedynku z nimi w ręce wpada ci całkiem duża sakiewka pieniędzy. Waluty szukaj także w stojących na ulicach kufrach, umiejscowionych głównie na obrzeżach Koren Bahnir (zwłaszcza na wschodzie).

– W jednym ze sklepów z medykamentami kup napój wyskokowy (LIME LIQUOR), który kosztuje 900 gp. Zmierzaj w kierunku centrum miasta, kapitanowi straży w ramach łapówki musisz zapłacić 4000 gp, załóż otrzymany naszyjnik. Typhus uraczony napojem, oderwie się od lunety i podaruje talię kart (PLAYING CARDS).

– Kierując kroki do południowo-wschodniej części Koren Bahnir, pod domem maga Fidiusa znajdziesz pergamin z informacją, że sługa mistrza czeka w tawernie Silver Wolf. Jest ona położona bardzo blisko tego miejsca, kawałek na północ. Wewnątrz przysłuchaj się rozmowom (LISTEN), zapoznasz się z Moltusem, zafunduj mu jedzenie (EAT) i zgódź się przyjąć jako przewodnika. W domu Fidiusa dwukrotnie przecz słowom starego mistrza, następnie wręcz mu talię kart. Pierwsza z Bram Wieczności stoi otworem. Drużyna wchodząc w nią płynie kanałem poprzez przestrzeń i czas.

## W LASACH

– Knieje zamieszkiwane są przez sporych rozmiarów osy i ważki. Kieruj się na wschód, w ciasnym przesmyku napotkasz niedźwiedzia, musisz go ubić, bo blokuje przejście. Dalej zmierzaj do samego końca na południe a następnie znów na wschód. Spotkasz zamienionego w szopa czarodzieja o imieniu Green Dahilin, da ci pismo z prośbą o odwrócenie inkantacji. Po powrocie przekaż je Fudiusowi, ten się uśmieje ale obieca pomóc biedakowi.

– Dostaniesz klucz do chałupy, w której znajdują się magiczne akcesoria (południowy zachód). Znajdziesz tam flaszkę (MAGIC FLASK) oraz wisiorek (PENDANT), który wódz drużyny powinien założyć na szyję. Recepta na sporządzenie napoju brzmi: 2 DRIED MISTLETOE, 2 SALAMANDER OIL, 1 RAT BRAIN, 1 KELONIA POWDER. Trzy pierwsze składniki można łatwo kupić w sklepach, na przykład w zachodniej części. Żeby zdobyć KELONIA POWDER, drużyna musi wejść do tawerny położonej kawałek na południe od centrum (tuż obok znajdują się dwa sklepy – z medykamentami i z bronią), z wisiorkiem na szyi przywódcy.

– Ingredience włożone do flaszki stworzą odpowiedni napój, który podany szopowi, przywróci mu dawną postać. Otrzymasz w podzięce wysadzany kamieniami szlachetnymi znak (GREEN DAHILIN'S ITEM).



*Walka z kłusownikami.*

## DŻUNGLA

– W mieście udaj się na deski miejskiej sceny, ów przybytek położony jest blisko tawerny, w której zdobyłeś KELONIA POWDER, z tym że wchodzi się tam od strony północnej. Scena otwarta jest tylko w nocy. Wewnątrz wykaż się posiadaniem znaku, wskakuj do bramy, która się pojawiła.

– W dżungli zmierzaj na południe, gdzie wpadnie ci w ręce kryształ. Następnie udaj się na wschód, na samym krańcu szlaku napotkasz plemię buszmenów. Spacyfikuj ich wodza, czym zmienisz bieg historii Koren Bahnir.



– Grasujące w dżungli tygrysy nie są zbyt groźne, zbieraj ich skalpy, w mieście zapłacą ci za każdy z nich 15.000 gp.

# ISHAR 3


*Jedyne autentyczne zdjęcie Yeti.*

– Po powrocie do Koren Bahnir, porozmawiaj z magiem, pójdź tak jak mówi, do biblioteki (kawałek na wschód od astronoma). Brodaty antykwariusz poinformuje cię o dziwnym urządzeniu regulującym przepływ czasu, umiejscowionym w górach.

– Tymczasem wróć do dżungli, udaj się do centralnej części buszu, gdzie znajdziesz odłamek meteorytu. W mieście zakup dla całej drużyny futra. Kosztują 5000 gp, można je nabyć w sklepie na zachodzie. Są one niezbędne by przetrwać górskie mrozy.

## GÓRY

– Odszukaj park na południe od biblioteki. Wśród drzew i rzeźb leży meteoryt, dołącz do niego posiadany odłamek. Przez bramę przejdziesz w górski obszar.

– Uważaj by nie wpaść w przepaść, ginie wtedy jeden członek drużyny. Po drodze natkniesz się na niedźwiedzie polarne, musisz je przetrzebić. Zmierzając na północ, staniesz oko w oko z półnagim bydlakiem wyposażonym w topór, zmierzysz się też z wilkami. Skręć na zachód, tam położona jest maszyneria, w którą wmontujesz kryształ.

– Powróciwszy do Koren Bahnir, skieruj się do zachodniej części miasta. Drużyna odkryje aleję prowadzącą na północ. Od razu zaskoczą cię zielone straszydła, przebiwszy się przez ich szereg odnajdziesz kolejną Bramę Wieczności. Przechodząc przez nią o różnych porach trafia się w dwie odmienne rzeczywistości, ciebie interesuje ta z przeszłości, wejdź więc w bramę w okolicy godziny dziewiątej.

## THINA I ZOLTAR

– W podziemiach otwieraj kraty znalezionymi kluczami, przełączaj dźwignie w ścianach. Kierując się cały czas na północ, dotrzesz do pieczary wypełnionej lawą. Zwolnij z drużyny jednego członka. Idąc po platformach uważaj, by nadepnąć tylko na dwie z nich. W centrum tego terenu zawieszona jest klatka, uwolnioną Thinę włącz do drużyny i wracaj.

– Po udaniu się na spoczynek do tawerny, we śnie ujrzysz starca, który wskaże ci pewien dom na północy. Po przebudzeniu udaj się tam, klucz do drzwi odkryjesz w pobliskiej fontannie. Wejdziesz w posiadanie pięciu uniformów (GUARD'S UNIFORMS). W inwentarzu będą się one nazywać EVENING TONIC, ubierz w nie drużynę, załóż każdemu hełm i udaj się do położonego w centrum Koren Bahnir pałacu.

– Gdy zostaniesz dopuszczony do samego Zoltara, Thina musi zdjąć hełm i tunikę. Zoltar zgodzi się przyłączyć do drużyny, udajcie się razem do lasu poprzez bramę w domu Fidiusa.



– Po chwili pobytu wśród drzew, kochankowie czmyhną w las, drużyna zaś musi udać się z powrotem. Fidius podaruje drugi kryształ.

– Uzupełniwszy ubytki w drużynie, skieruj się w góry by umieścić kryształ w maszynie. Musisz teraz wyjść przez bramę do miasta i powrócić w góry, pojawisz się tam w innym czasie. Blisko maszyny znajduje się przesmyk, idąc skalną półką dotrzesz do miejsca, gdzie leży pas (MAGIC BELT), ubierz w niego lidera drużyny i wracaj do Fidiusa.

## SHANDAR

– W lesie unosi się kwaśny odór zła. Zabijaj okute w stal bestie, niestety, leśnego spokoju pilnuje również ciskający oślepiającymi ogniami czarownik. Jest on wyjątkowo wredny, najlepiej wykluczyć go z grona żywych poprzez strzały z łuku, oddane z pewnej odległości.

– Idź cały czas na wschód. Po drodze można znaleźć przyzwoitą stal (LIVE SWORD). Potem skręć na południe, dotrzesz do chatki. Zdobędziesz tutaj klucz (ZOLTAR'S SON KEY), sympatyczna wiedźma rzuci na drużynę zaklęcie ochronne.

– W Koren Bahnir wskocz nocą w zachodnią bramę przenoszącą do podziemi, znajdziesz się wiele tysięcy lat temu. Do przebycia czekają kolejne lochy, przejścia otwierasz kluczami i dźwigniami.

– W północnej komnacie czyhają diabły, nie wdawaj się z nimi w potyczkę, omijając je wkraczasz wprost do smoczego legowiska. Zapadnie uruchamiają kolejne pomosty, Shandar czeka na północy. Zielona łuskowata bestia jest zdolna zdmuchnąć nawet żywotnego wojownika dwoma oddechami. Gdy zdołasz wreszcie zatopić stal w cielsku Shandara, czas jego panowania się zakończy.

*Micz*


*Znana działaczka Ligi, sławna z wykarmienia piersią szesnastu szczeniąt kojota.*


*Narzeczony słynnej działaczki (patrz wyżej).*


*Duchy zmarłych zwierząt.*



**SILMARILS'94**

1MB AMIGA
AMIGA CD32
PC: VGA, SB

PC 4 AMIGA 5

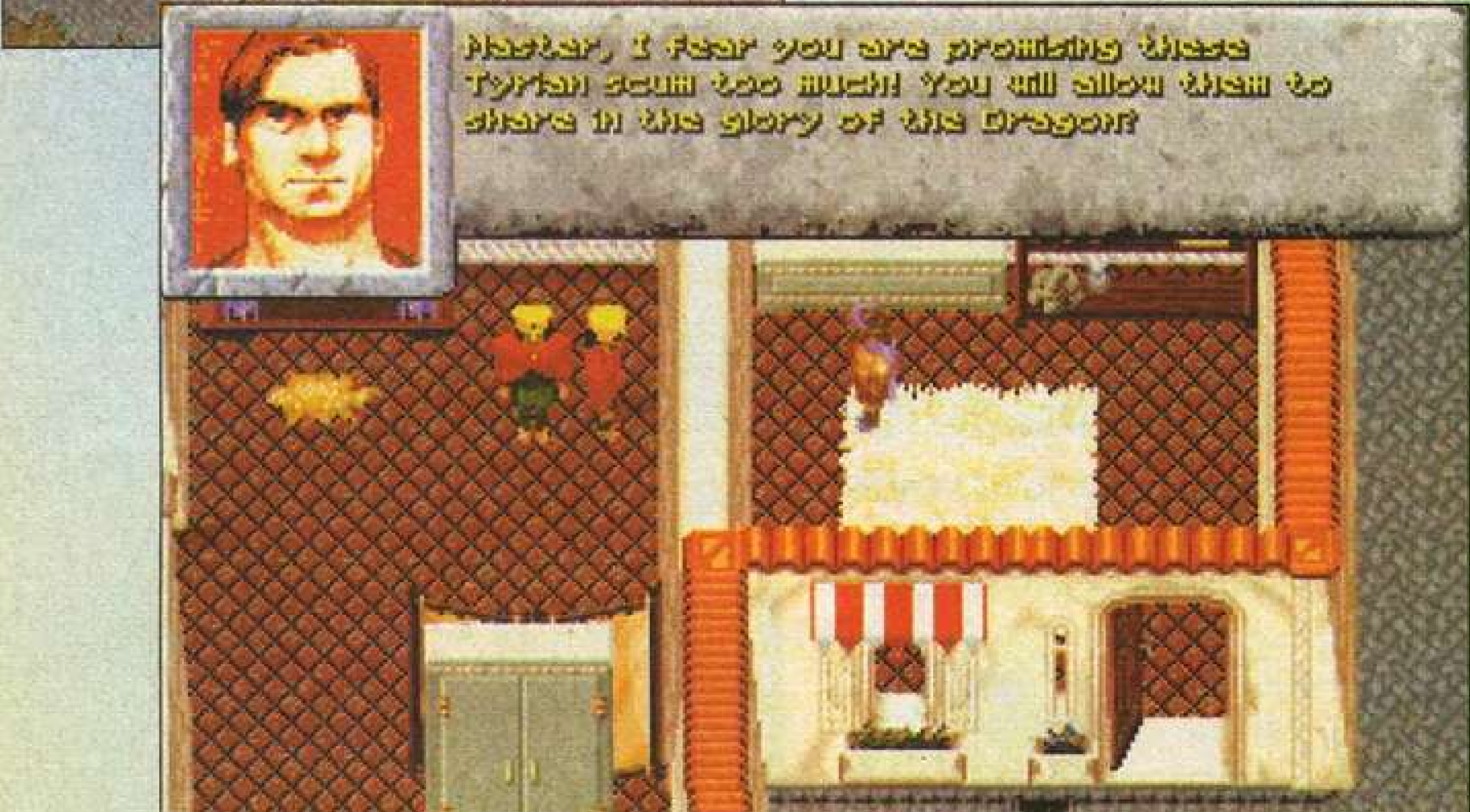
ROLE-PLAYING

85% Grafika | 70% Dźwięk | 75% Miodność

Cena w zł. zawiera VAT














# DARK

DARK SUN 2 to trzecia z gier SSI wydanych w 1994 r., oparta na fabularnym systemie AD&D 2ND EDITION, a w zasadzie druga, odliczając mające-go niewiele wspólnego ze stylem komputerowego role-playing AL-QADIM. Jednak DARK SUN 2: WAKE OF THE RAVAGER prawie nie różni się od części pierwszej i można go z tego powodu nazwać konserwatywnym, zwłaszcza w świetle bliskiej premiery LANDS OF LORE 2 i STONEKEEP.

DARK SUN jest jednym ze światów Advanced Dungeons & Dragons. Akcja osadzona została w pustynnym Athasie, gdzie ostatnim z wielkich nieopanowanych przez zło miast jest Tyr. Władzę w skupiskach miejskich pełnią za pośrednictwem templariuszy zakony kapłanów. Występują tu niespotykane gdzie indziej rasy np. owadopodobnych Thri-Kreen czy powstałych na skutek mutacji pół-gigantów. Bohaterowie zaś jako dodatek do standardowego pakietu magii posiadają zdolności psioniczne, w skład których wchodzą zaklęcia kinetyczne, metaboliczne i telepatyczne.

Gra DARK SUN 2 powinna zadowolić zdeklarowanych miłośników RPG. Jest tu formalnie wszystko, czego trzeba: piekielnie dużo postaci i bestii, rozbudowana fabuła wzbogacona subquestami, dość duża swoboda postępowania, scenariusz uwzględnia różne warianty rozwoju akcji. Wygodnie rozwiązano sterowanie – po uaktywnieniu ikony mapy można wskazać dowolny punkt i drużyna automatycznie uda się w tym kierunku. Uwagę zwraca gigantyczna ilość możliwych dialogów podczas rozmów z postaciami, dzięki którym przy okazji poznaje się cechy przemierzanego świata.

Trzeba też wspomnieć o niedopracowanych sekwencjach walki, podczas których często robi się taki tłok, że niemożliwym staje się zaatakowanie wybranej postaci. Lubiących realizm może też drażnić nieco infantylna w wielu miejscach grafika. Poza tym program nawet na komputerach 486 pracuje dość wolno.



*Daleko posunięte zgrzybienie poglądów.*





## SŁOWA PRZEPOWIEDNI

Tego dnia drużyna przybyła w okolice miasta Tyr. Ludzie z płaczem mówili o pojawiających się na niebie i ziemi znakach zwiastujących coś strasznego, opowiadali też, że nocą ulicami spacerują tu białe jak płótno postacie. Nikt nie odważył się wymówić tego głośno, ale zbędne były słowa: Ten o wielu imionach, odwieczny wojownik, pocieszyciel umarłych i nieposkromiony wróg żywych wraz ze swoją świtą ponownie się przebudził, by siać zagładę.

W przeszłości zabijałeś nie raz, zarówno stwory z tego świata jak i spoza niego, wiedziałeś i to, że są rzeczy, których nawet wzmocniony magią brzeszczot nie dosięgnie. Pełen złych przeczuć przekraczałeś bramy Tyr, wtedy gdy drogę zastąpił ci nachalny komitet powitalny, dziwnym trafem złożony z samych osiłków. Obejrzawszy ich ponure oblicza i potężne bary zrozumiałeś, że na nic się zdadzą gładkie słowa. Zresztą to oni pierwsi wyjęli miecze.

## MIASTO PEŁNE ŁOTRÓW

Po spuszczeniu łomotu bandzie rzezimieszków i złupieniu ich zwłok, podążaj do karczmianych komnat (NE), by porozmawiać z krasnoludem Arslanem. Udaj się następnie do złodziejki Fayiny, która urzęduje w jednym z pokoi (SE). Babka jest dłużna kupcowi Acarowi, który mieszka w budynku na N od targowiska. Redukcja długu może nastąpić po dostarczeniu notki, z którą zostaniesz wysłany do Borica (W). Po powrocie poinformuj Acara o pomyślnie wykonanym zadaniu.

Wróć do Fayiny i uspokój ją, że konto ma już czyste. Wtedy złodziejka opowie ci w jaki sposób przedostać się do kwatery zakonu templariuszy – należy pukać dwa razy a następnie raz. Podaruje też klucz do tylnych drzwi ich budynku.

Podążaj (NE) do małej salki, której drzwi otworzysz właśnie otrzymanym kluczem. Stojąc przy ścianie podsłuchasz rozmowę z sąsiedniego pokoju. Teraz głównym wejściem, pukając w zdradzony sposób, wtargniesz do wnętrza siedziby zakonu. Splądruj kufer, w komnacie (N) pogawędź z głównodowodzącym templariuszy. Poinformuj go, że Draxanie planują wymordowanie zakonu a dowód na to znajduje się w pokoju obok. Gdy upuści klucz, podnieś go i otwórz drzwi do komnaty (E). Po przejściu przez portal wpadniesz w łapy nieprzyjemnych osobników, których bez ceregieli odeślij na tamten świat. Zdobytą notatkę zanieś Arslanowi. Krasnolud zgodzi się zaprowadzić cię do siedziby Tajnego Bractwa, musisz szybko podążać za nim (SW) w okolice łaźni. Arslan zdradzi, że wewnątrz przy fontannie istnieje sekretne przejście. Przekrocz więc progi łaźni, po wycięciu w pień szkieletorów, obejrzyj dokładnie okolice szafy (CABINET), znajdziesz tam drogę.

## TAJNE BRACTWO

Przeprowadź wymianę zdań z Mathiasem, następnie skieruj się do Aleki (E), która zdradzi hasło do handlarki Tesarli. Idź (SE) do dużej sali, pogadasz tam z Romilą. Odwiedź też uzdrowiciela Silvaina, skorzystaj z jego usług. W Tyr możesz odpoczywać w karczmie na prawo od barmy miejskiej. Po wynajęciu pokoju i udaniu się do niego trzeba kliknąć na ognisku. Jeśli drużyna rozprostowała już kości, podążaj dalej.

Udaj się na tyrańskie targowisko, w straganie z niebieskim emblematem zastaniesz Tesarlę. W rozmowie mimochodem wymień hasło (I WANT TO BUY A JAGUAR CAGE). Zostaniesz odesłany do templariusza Kovara (E). Pogadaj z jego sługą, dowiesz się, że mistrz zniknął w tajemniczych okolicznościach. Przeszukaj skrzynię w tym domu, znajdziesz w niej kamienny medalion oraz książkę, z treścią której się zapoznaj. Wieści wspominają o piramidzie, przejście znajduje się pod posągiem na placu (E), otworzysz je kamiennym medalionem (w inwentarzu nazywa się on teraz KEY).

## W PIRAMIDZIE

Przebijasz się torując sobie drogę orężem, kieruj się do położonego w cen-

trum ogrodu. W jego zachodniej ścianie otwórz kratę (jeśli aktualny lider drużyny nie jest wystarczająco silny, przełącz się na innego). Wewnątrz w klatce siedzi zainfekowany więzień, porozmawiaj z nim, ale nie zbliżaj się zbytnio. Przejściem (N) w postaci szafy przejdziesz bezpośrednio do ogrodu.



Teraz czeka cię duża jatka. W pierwszej kolejności ubij czarownicę w ciemnym płaszczu. Walcz z resztą, uważając, by nie wchodzić w ogień. Gdy już będzie po wszystkim, obszukaj ciało czarownicy i zabierz rzeczy, które miała (zwłaszcza laskę LIFE STEALER). Wracaj przez szafę, wycofuj się z piramidy wspomagając kontuzjowaną drużynę czarami CURE LIGHT WOUNDS, ewentualnie przekazując porcję energii

# DARK SUN 2 cz. 1

## WAKE OF THE RAVAGER

będącemu na skraju śmierci członkowi drużyny czarem LEND HEALTH. Jeśli w trakcie bitwy któryś z twoich wojowników straci wszystkie punkty życia, próbuj rzucać zaraz na niego czar CURE LIGHT WOUNDS (dopóki jego stan oznaczony jest jeszcze jako OUT COLD), to go zdoła odratować. A do rozpędzania czyhających na ciebie oprychów przyda się szczególnie czar FIREBALL, którym dysponuje mag.

### PAN CIEMNOŚCI POZDRAWIA

Po powrocie do miasta zatrzymaj się na popas w karczmie, potem zmierzaj prosto do siedziby Tajnego Bractwa. Rozprawiwszy się z hordą Draxanów, podążaj (NW) do komnaty Matthiasa, który po rozmowie wskaże sekretne przejście w pokoju obok, skorzystaj z niego. Tam po raz pierwszy w trakcie wędrówki staniesz oko w oko z Panem Ciemności, nie przyjdzie ci jednak sprawdzić, czy zimna stal miecza zdolna jest ciąć jego nieśmiertelne według legend ciało. Upiór zdematerializuje się, w zastępstwie musisz obsłużyć doborową drużynę adeptów ciemności. W trakcie potyczki może zginąć Matthias. Gdy będzie po wszystkim, zabierz z tej komnaty zbezczeszczony gobelin (TAPESTRY).

Przejdź do poprzednich pomieszczeń i po odchwaszczeniu z Draxanów całej siedziby Bractwa porozmawiaj z Silvainem. Bąknij o Kielichu Życia, mag go posiada i poleci, by zajrzeć do fontanny w komnacie obok. Zdobywasz pierwszy z czterech mistycznych artefaktów niezbędnych do unicestwienia zła.

### KOPALNIE

Zawitaj do karczmy, wysłuchaj wieści, po czym udaj się do odchodzącej od gościńca bocznej alejki (N), gdzie po rozbiciu bandy Draxanów zdobędziesz HELM OF DOMINATION. Niech go założy któryś z członków drużyny. W pobliżu targowiska (N) mieszka zarządca kopalni Boric, w rozmowie zgłoś chęć zaciągnięcia się do pracy pod ziemią. Musisz wpłacić 1000, dostaniesz niebieski klucz do kopalni. Wyjdź z miasta zachodnim wyjściem, z przygodnie napotykanymi grupkami rabusiów nawet nie próbuj pertraktować, gdy będą podskakiwać, z miejsca powalaj ich na murawę. Przemierzając lasy wędruj do celu (NW). Otworzywszy właz zstąpisz do kopalnianych korytarzy.

Konwersuj z Melody tak by wyczerpać wszystkie dialogi (BORIK HIRED ME. I'M FROM URIK). Prosi cię, byś zbadał co się dzieje na dolnych poziomach kopalni, gdyż jak twierdzi, górnicy mrą tam jak muchy.

Wejdź w środkowy tunel w ścianie (W i W). To miejsce, w którym prowadzone są główne prace wykopaliskowe. Podążaj dalej (N, E, E, S, E). Tutaj znajdziesz leżące na ziemi metalowe koło. Wróć z nim do wykopalisk. I idąc dalej (E, N), dotrzesz do groty, gdzie leży wywrócony do góry kołami wagonik. Wmontuj mu brakujące koło, po czym wysiłkiem całej drużyny ustaw go ponownie na torach. Teraz zmierzając (S, E, N, N, N, E) powinieneś dotrzeć do groty, w której ze stropu płynie strumień powietrza. Skieruj znajdujący się tu wiatrak (W) i idź kolejno (S, W), za każdym razem ustawiając w analogicznym kierunku wiatraki, by powstał ciąg powietrza. W tej jaskini wpadniesz w zasadzkę, po oprawieniu agresorów obejrzyj blokadę, zawołaj o pomoc, krzyk usłyszy krasnolud, spiesząc z ratunkiem.



*Biblioteka zwojowo-rolkowa, PC*




Uparcie brnij dalej (W, W, N, W, N), znów cały czas pamiętając o stosownym ustawianiu wiatraków. W grocie, do której przybyłeś skierowany sprytnie ciąg powietrza rozpędzi toksyczne zielone opary. Na ziemi leży tu klucznik Blick, który po emisji oparów wreszcie się ocknie, pogadaj z nim. Koniecznie przeczytaj zostawioną przez niego notatkę. Wróciwszy do początku, tzn. do groty, w której znajduje się Melody, przywołaj wagonik z dolnego toru, dojedziesz nim do windy. Zawiezie cię ona w mroczne głębiny kopalni.

### MÓZGOJADY

Gromady górników w panice ewakuują się na górny poziom. Bełkoczą na okrągło o niezidentyfikowanym rodzaju zła, które pleni się na dolnych poziomach. Ty zaś uznany zostajesz za szaleńca, dobrowolnie pchającego się w jego szpony.

Będziesz zmuszony podróżować kopalnianymi wagonikami. Najpierw przełącza się dźwignię, następnie używa gwizdka, by po wejściu na drewniany pomost przejechać do następnej stacji. Musisz odnaleźć miejsce, w którym przebywa gość o imieniu Hadro. Po okiełznaniu potworów, po pewnym czasie natkniesz się tu też na grupę górników w zielonych kubrakach i szarych hełmach (ważne!). Nie dość, że opryskliwie odpowiadają na pytania, dostrzeżesz, że posiadają broń mogącą służyć do polowań na grubego zwierza (+3 GREAT AXE). Po co górnikom taki sprzęt? Nie pytając dalej zaatakuj, a twoje domysły potwierdzą się, gdy z rozszczepionego czerepu pierwszego podejrzanego wypełznie oślizły robal. Walka z nimi jest nieuchronna. Tępiąc robale pamiętaj, że szczególnie skutecznie zmaga się z nimi THRI-KREEN, dobrze je także likwidować psionicznym czarem DESINTEGRATION. Po walce warto część drużyny wyposażyć w owe dwuręczne topory.

Z tej samej groty udaj się wagonikiem (W) w dalszą drogę. Po dwu przejazdach trafisz do miejsca, w którym przyjdzie ci się zmierzyć z dwójką zaciekłych Mózgojadów. Tutaj możesz też odpocząć przy ognisku. W jednej części (N) groty odkryjesz tajne przejście.

Czy to dużo, czy nie, jak na jeden raz? Trzy dni to i tak zbyt mało, by dotrzeć do tego miejsca. Drugą część opisu znajdziesz w następnym numerze.

*Micz*

**SSI'94**
**PC: VGA, SB**
7
**ROLE-PLAYING**

| Grafika | Dźwięk | Miodność |
|---|---|---|
| 90% | 90% | 90% |

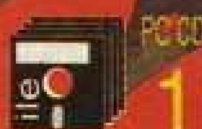
Cena w zł zawiera VAT



*Naturalna źródlana woda mineralna „Oaza" – wzmacnia łupież, niszczy włosy.*

**ELECTRONIC ARTS'94**

**PC: SVGA, SB CD-ROM**



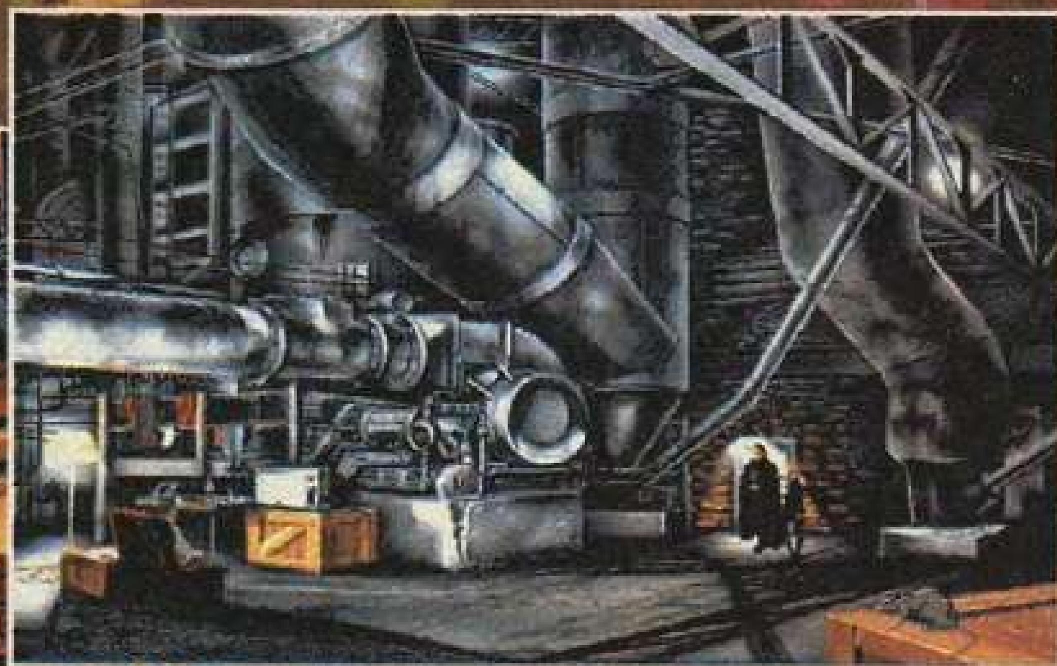
PC/CD 1

**PRZYGODOWA**

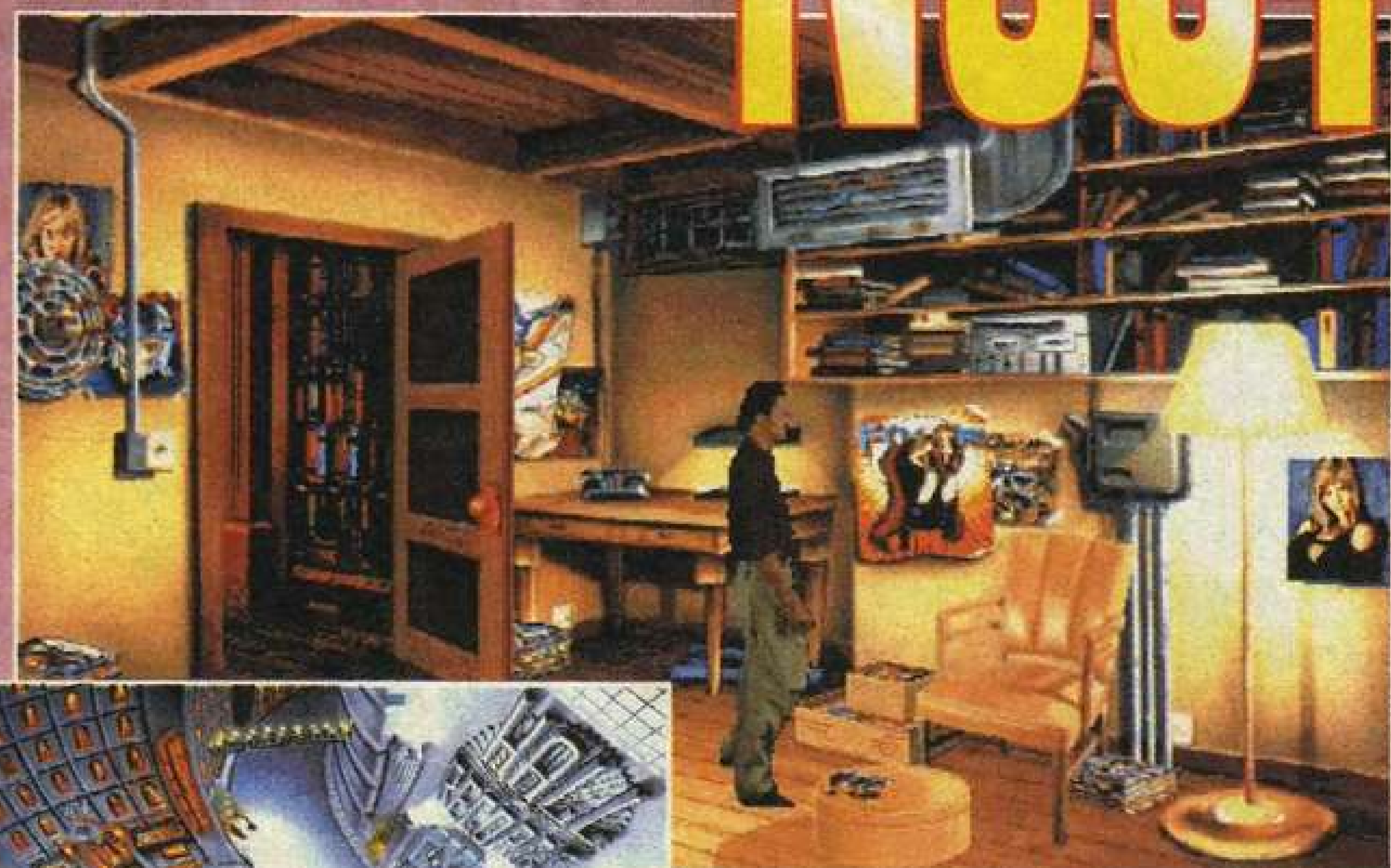
| 95% | 90% | 75% | 79,30 |
|---|---|---|---|
| Grafika | Dźwięk | Miodność | Cena w zł. zawiera VAT |

# NOCTROPOLIS cz.1





Gdyby nie nieprzemyślany sterownik, przygodówka NOCTROPOLIS byłaby jedną z lepszych, jakie ostatnio wydano. Mówiąc wprost – w grze nie można normalnie poruszać się, bo w danej planszy postać może stać zazwyczaj w dwóch miejscach i przechodzić wyłącznie pomiędzy nimi. Brak oznaczeń przedmiotów powoduje, że akcja ogranicza się w praktyce do klikania na ślepo kursorem po całej scenerii, wtedy czasem coś zaczyna się dziać. Tła są ładne, w większości rysowane ręcznie, z dodatkiem digitalizowanych wizerunków postaci. Konwersacje ubarwiane są wyświetlanymi w malutkim okienku filmikami, dziwi jednak przy tej klasie programu długi czas oczekiwania aż CD-ROM doładuje nową lokację. Zostaje jeszcze fabuła, bardzo daleka od sztampy. Pokazanie gnijącego świata, pełnego nihilizmu i przebłysków szaleństwa jest nietrywialną sprawą, a autorzy NOCTROPOLIS faktycznie stworzyli kilka pozostających w pamięci pomysłów.



NOCTROPOLIS byłby grą, w którą wszyscy z przyjemnością gralibyśmy, gdyby nie niezrozumiały upór producentów, by kreować ją jako kompaktowy „interactive movie". A ja zamiast nie dających się przerwać filmików, wolałbym więcej lokacji i dopracowany sterownik. Możemy więc tylko czekać aż nadejdą czasy, gdy każdy gracz będzie posiadał CD-ROM oraz cierpliwość, by przebiwszy się przez drażniącą fasadę technicznej pseudonowoczesności, zdołać odkryć kawałek fantastycznej historii.

## TAJEMNICZA PRZESYŁKA

Był sobie jeden z tych dni, gdy kompletnie nie ma się pojęcia co robić. Wszedłszy do pokoju obok, przejrzałem z nudów komiksy. Nagle zapadłem w letarg, śniło mi się, że oglądam telewizję, potem pojawiła się wampirzyca, dobierająca się do mojej szyi. Koszmar na szczęście skończył się wraz z obudzeniem.

Ze stołu wziąłem list, z ciekawości zajrzałem do jego wnętrza. Przez drzwi porozmawiałem z małym listonoszem, podarowawszy mu bilety, otrzymałem paczkę, w której były dwie monety. Gdy podrzuciłem do góry tę srebrną, miał miejsce fenomen. To właśnie wtedy po raz pierwszy ujrzałem Noctropolis.





## KŁY SUCCUBUS

Stałem na ulicy miasta, którego nie znałem. Podszedłem do kiosku, rozwiązałem język sprzedającemu, dając mu komiksy. Na początku mocno przeraziłem się usłyszanymi wieściami, potem odżył instynkt samozachowawczy podpowiadający, że czym prędzej muszę dowiedzieć się, co się tu naprawdę dzieje.

Pojechałem do katedry. Pogadałem z małolatem, powiedział, że stanowiący głowę opactwa ojciec Desmond został osaczony wewnątrz katedry z polecenia Succubus, wampirzycy pijącej ponoć wyłącznie męską krew. Do skoszenia jej latającego pupilka potrzebny był zwój liny oraz wyrwany z ogrodzenia jeden ze szpikulców (SPIKE). Otworzyłem wbudowany w mur panel i użyłem obu przedmiotów. Gargulec wylądował w miejscu wyładowania i w jednej chwili został sproszkowany. Wszedłem do wnętrza sanktuarium.

Po zapukaniu do konfesjonału ukazała się głowa ojca Desmonda. Trzymał w ręku pukawkę, raczej zbędną w przypadku spotkania z Sukub, bo srebrnych naboi w Noctropolis nie sprzedawali. Rozmówiłem się z nim (1, 2, 1, 1, 1, 1, 1), dowiadując się o ostatnich zdarzeniach w Noctropolis. Podobno Darksheer – miejski stróż odpierający nieustanny zalew zła, jakiś czas temu zniknął ze swą partnerką Stiletto. Ojciec dał mi też szczękę.

Miałem adres Stiletto, więc tam pojechałem. Otworzyła mi pijana blondynka w szlafroku, całkiem zresztą ładna. Wypaliłem prosto z mostu, że poluję na Succubus, odparła, że jest jej wszystko jedno i wysłała mnie do diabła.

Po powrocie na główną ulicę wstąpiłem do Hall of Records. Szczękę zidentyfikowano jako należącą do miejscowego dygnitarza, Bena Hutchinsa. Pochowany był w mauzoleum, dostałem jego adres. Popytałem też urzędasa o to i owo.

Mauzoleum zaryglowane było na trzy spusty, konwencjonalnymi metodami i w rok bym tam nie wszedł. Zainteresowałem się bocznymi drzwiami, które szybko sforsowałem. To było małe krematorium, leżały owinięte w płótna ciała przygotowanych do spalenia. Przesunąwszy jedno z nich znalazłem klucz, którym otworzyłem trumnę. Przyjrzenie się jej wskazało nazwisko przyszłego lokatora – Peter Bornick. Wskoczyłem do wnętrza i zamknąłem wieko, bo właśnie ktoś nadchodził.

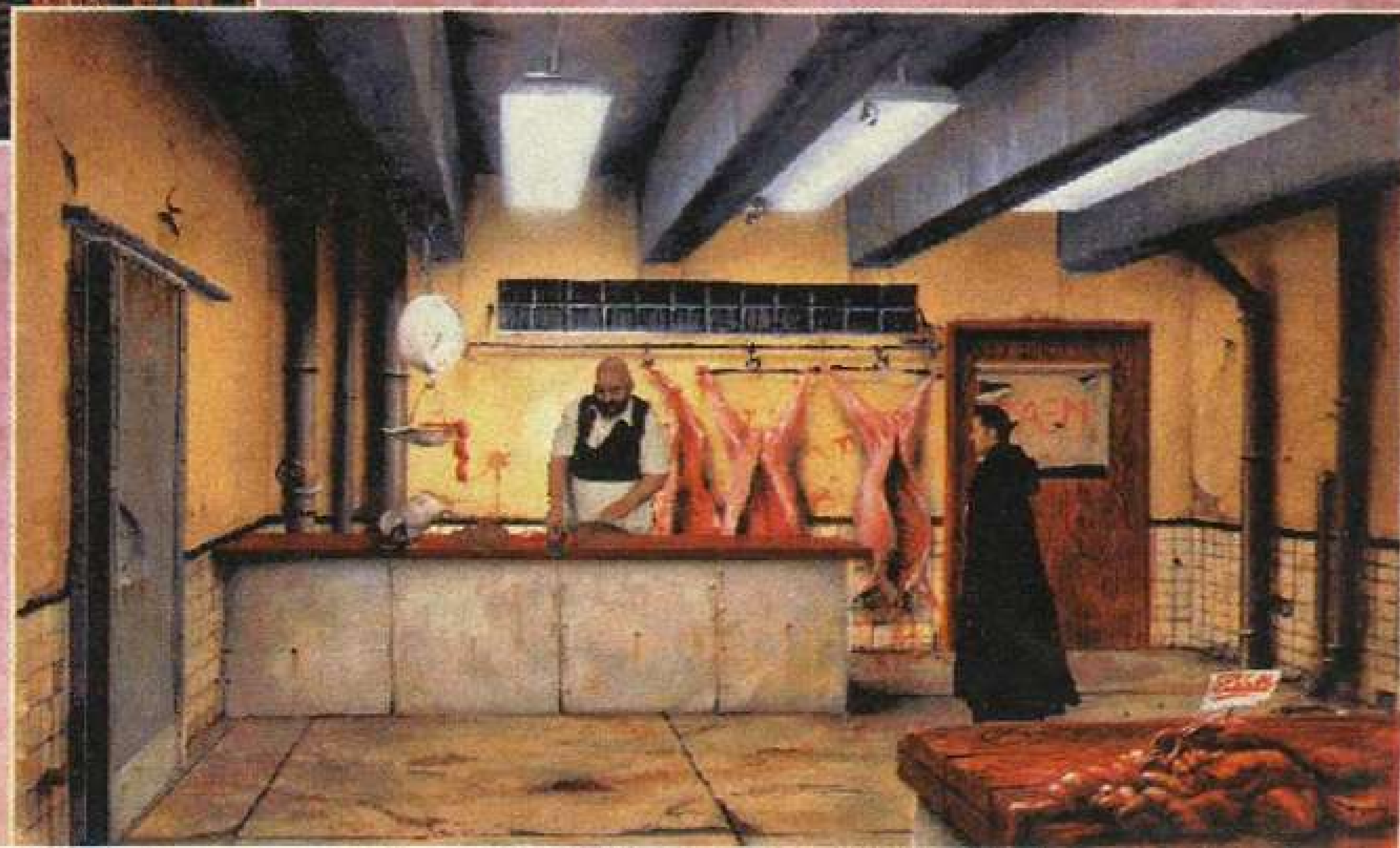
Trumna została przeniesiona do krypty. Ledwo rozprostowałem kości, zobaczyłem wychodzącą zza węgła postać. Rozpoznałem Succubus. Biała twarz, białe koronki i bordowe usta, nie zbyt duże by ukryć rozrośnięte górne trójki. Gdy zapuściła mi w szyję kły, szybko straciłem przytomność. Po jej odzyskaniu, miałem już w ciele jad. Zostało wtedy niewiele czasu, by obronić się przed koniecznością stania się jednym z nich. Przesunąłem statuę, zabrałem kawałek koronki, który pozostał po Succubus. Zszedłem do wnęki. Tam przesunąłem poduszkę, pod nią leżał dziennik wampirzycy, który przeczytałem. Wyciągniętym posągowi dzirytem odblokowałem kratę i wydostałem się na zewnątrz.

Popędziłem do katedry, gdzie zastałem ojca Desmonda krzątającego się w pobliżu ołtarza. Szybko wyjaśniłem mu, jak stoją sprawy, odparł, że w katedrze jest bomba. Zaczęliśmy jej szukać, tymczasem wziąłem kielich i napełniłem go wodą święconą. Tak przygotowany czekałem...

I znów w wielkim żalu, że nie sposób za jednym zamachem dokończyć przygody, zostaliśmy zmuszeni pozostawić ciąg dalszy do następnego numeru.

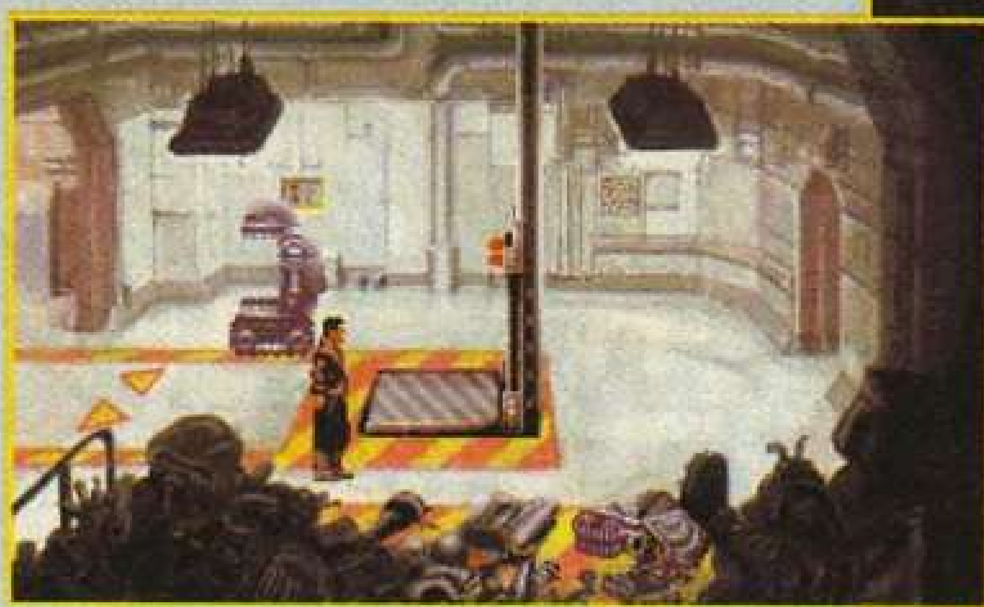
*Micz*

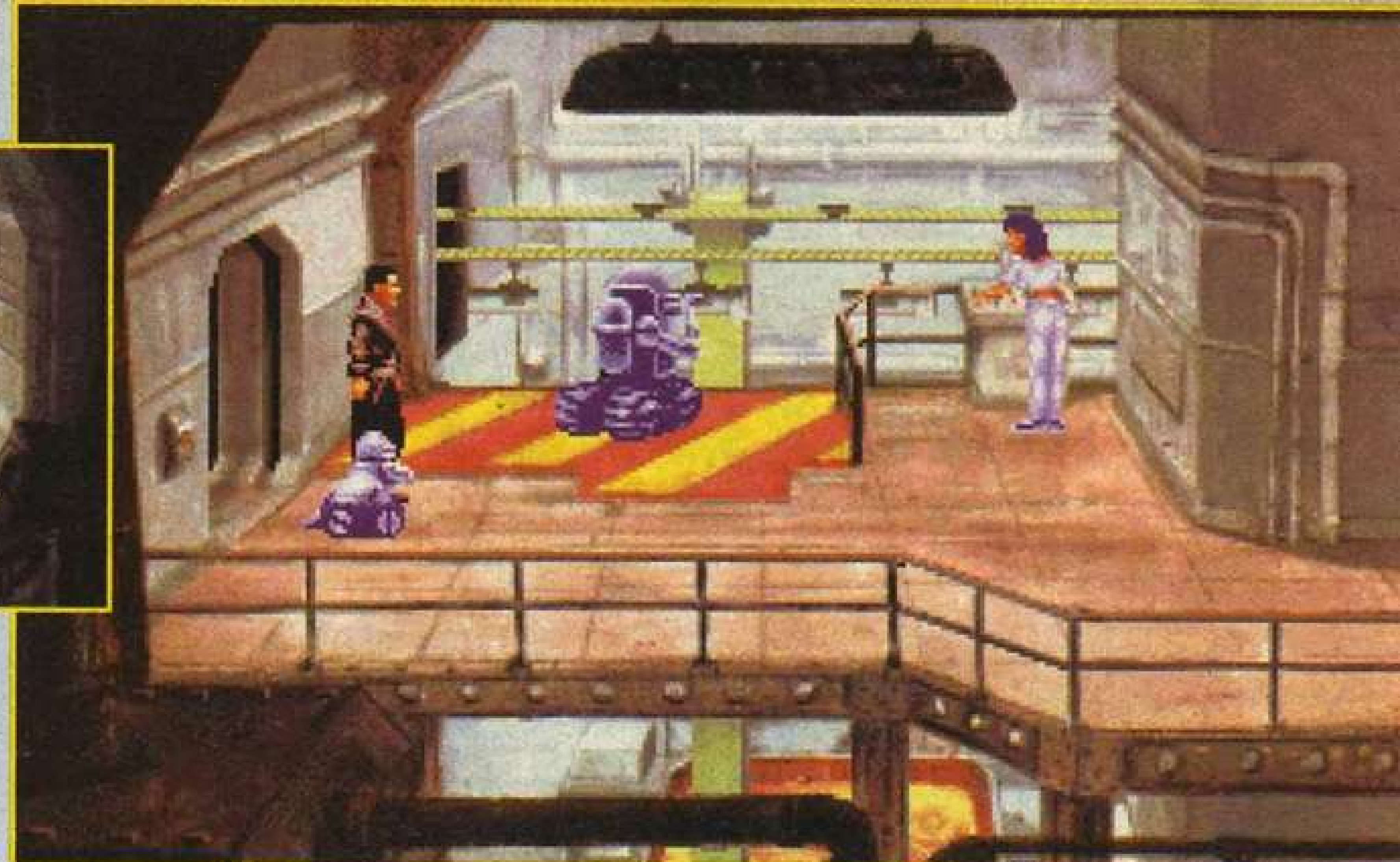
Dystrybutor: IPS Computer Group



# BENEATH A STEEL SKY







W niecodzienny sposób zacznijmy artykuł od podsumowania: kto nie grał jeszcze w BENEATH A STEEL SKY (opis w SS'13), niech kupi wersję na CD, jest ona bowiem rozszerzona w stosunku do dyskietkowej. Jeśli ktoś jednak skończył już tę grę w starej wersji, to dublujący zakup CD nie ma dla niego sensu. Dodatki to intro oraz udźwiękowienie występujących w grze dialogów. Na krążku gra zajmuje około 70 MB, rozpoczyna się serią obrazków z komiksów Davida Gibbonsa, które pełnią funkcję wprowadzenia.

Przypomnę w skrócie fabułę: w industrialnej przyszłości, w Union City, Robert Overmann ucieka z transportującego go helikoptera i rozpoczyna samotną krucjatę przeciwko rządzącej miastem istocie o imieniu Linc, stanowiącej jak się podejrzewa, przekształcającą się w żywy organizm sieć komputerową. Bohater przy okazji musi odnaleźć własną tożsamość, dowiedzieć się czegoś o rodzinnej przeszłości. Akcja rozgrywa na kolejnych poziomach miasta oraz w obszarze Link-przestrzeni, będącej rzeczywistością wir..., by nie używać niezrozumiałych słów, powiedzmy raczej – będącej światem gry komputerowej.

Klimat gry jest połączeniem groteski z motywami hard s-f, to znaczy sielankowy nastrój przerywają widoki otwartych na oścież bebechów, czy napromieniowanych ciał. W tej grze jak w żadnej innej czuje się wiarygodną atmosferę mrocznej przyszłości, kto nie zna gry, niech nie da się zwieść komiksowej grafice!

Szkoda jednak, że kolejne fragmenty fabuły nie zostały wzbogacone podobnym materiałem, co wprowadzenie. Ale widać nie było takiej potrzeby. W tym przypadku użytkowników CD-ROM bardziej zadowolą tytuły w pełni wykorzystujące przestrzeń kompaktu, zaś dla nie posiadających jeszcze tego urządzenia graczy pozostaje dyskietkowa wersja wciąż wspaniałego BENEATH A STEEL SKY.

*Micz*










Dystrybutor wersji CD: CD Projekt, tel. (0-22) 25-07-03

**VIRGIN'94**

**1MB AMIGA**
**PC: VGA, SB**
**CD-ROM**

PC 6 / AMIGA 15

**PRZYGODOWA**

| Grafika | Dźwięk | Miodność | Cena w zł. zawiera VAT |
|---|---|---|---|
| 90% | 85% | 100% | 116,- |

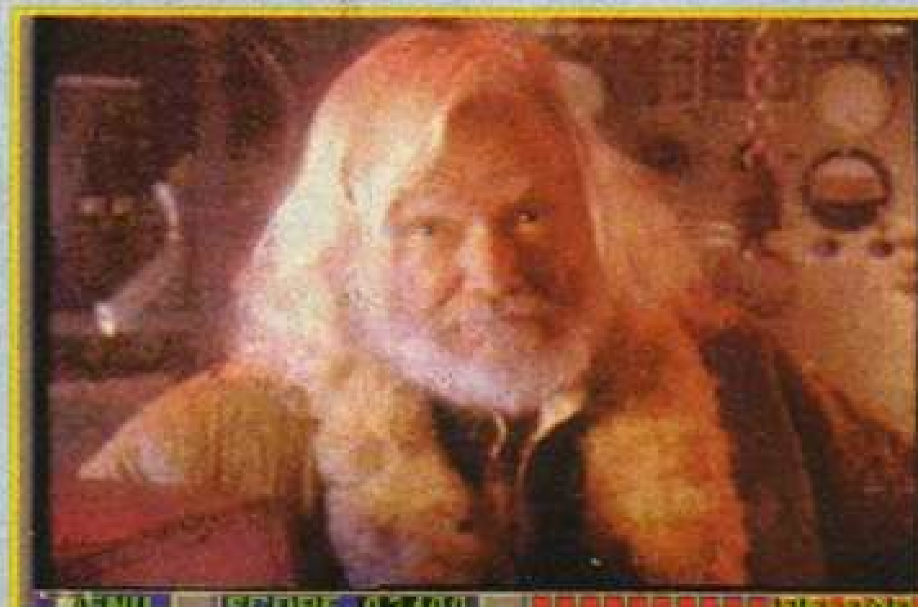
# SPACE PIRATES











„Kosmiczni Piraci" to kolejna filmowa strzelanina firmy AMERICAN LASER GAMES. Gry tego typu cieszą się z jednej strony ogromną popularnością wśród wielu graczy, a z drugiej strony są przez innych zupełnie ignorowane. Zważywszy, że żadna z firm nie pokusiła się o stworzenie konkurencyjnej gry, trzeba uznać, że mamy do czynienia z rynkowym paradoksem: dobry produkt bez naśladowców.

Akcja SPACE PIRATES umieszczona jest gdzieś w Kosmosie, gdzie grasują źli piraci napadając na statki, łupiąc kosztowności i porywając białogłowy. A więc: laser w dłoń, antyradiacyjny hełm na głowę i naprzód, torować drogę ku sprawiedliwości!

W pogoni za piratami unoszącymi porwaną księżniczkę, a następnie w poszukiwaniu trzech kryształów potrzebnych do uruchomienia macierzystego statku, zabłąkasz się najdalsze i przedziwne rejony Kosmosu. Stawisz czoła popromiennym autochtonom, umalowanym i poprzebieranym dziwakom. Wszystkie problemy rozwiązujesz oczywiście laserem.

O ile strzelanie do kowbojów i obserwowanie padających ciał było rzeczywiście przyjemne, wywołujące skojarzenia z westernami, o tyle przewracający się kosmici poprzebierani w szmaty to już raczej nie to. Rzecz gustu, tym niemniej strzelania jest dużo, gra jest trudniejsza niż poprzednie, ale wykonana znacznie mniej starannie.

*John Zabiyaka*

Dystrybutor: CD Projekt tel. (0-22) 25-07-03




**AM.LASERGAMES'94**

**PC: VGA, SB**
**CD-ROM**

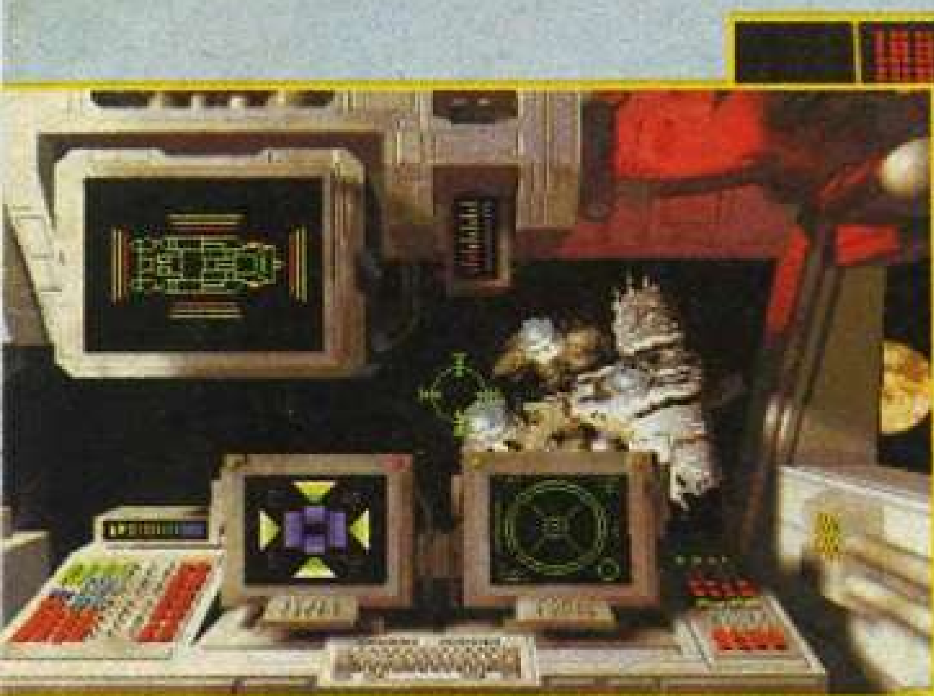
PC CD 1

**STRZELANINA**

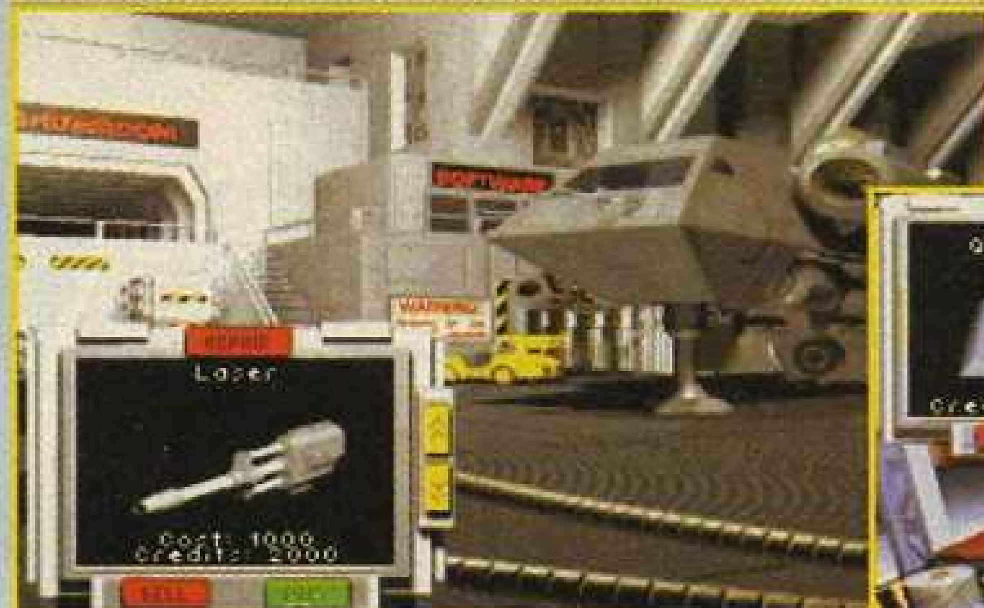
| Grafika | Dźwięk | Miodność | Cena w zł. zawiera VAT |
|---|---|---|---|
| 80% | 80% | 75% | 185,- |













# PRIVATEER




PRIVATEER (opis w SS'9) jest jedną z bardziej udanych gier końca 1993 roku, zręcznie i umiejętnie łączącą elementy gry ekonomiczno-handlowej, przygodowej i kosmicznego symulatora.

Udźwiękowiona wersja CD jest wzbogacona o partie mówione. Tu już nie sposób grać bez znajomości angielskiego, bowiem niuanse i podteksty zawarte w wypowiedziach są bardzo istotne dla pomyślnego prowadzenia kosmicznych interesów.





W Polsce PRIVATEER zdobył wielu wiernych fanów, do dziś nadsyłane są do HELPA pytania, a do SAVEGAMERA sztuczki dotyczące tej gry. Skorzystam więc z okazji, że większość zainteresowanych osób zatrzyma oko na tym artykule i wyjaśnię kilka niejasności z opisu wersji dyskietkowej, mimo że Galina i tak stara się to robić na bieżąco.

Przede wszystkim, kochani, nie idźcie na łatwiznę! Pomyślcie trochę – gra to też pewien wysiłek intelektualny, a nie tylko klikanie myszą. Choć jestem przeciwnikiem opisów wykładających kawę na ławę, to służbowo jestem wam to winien.

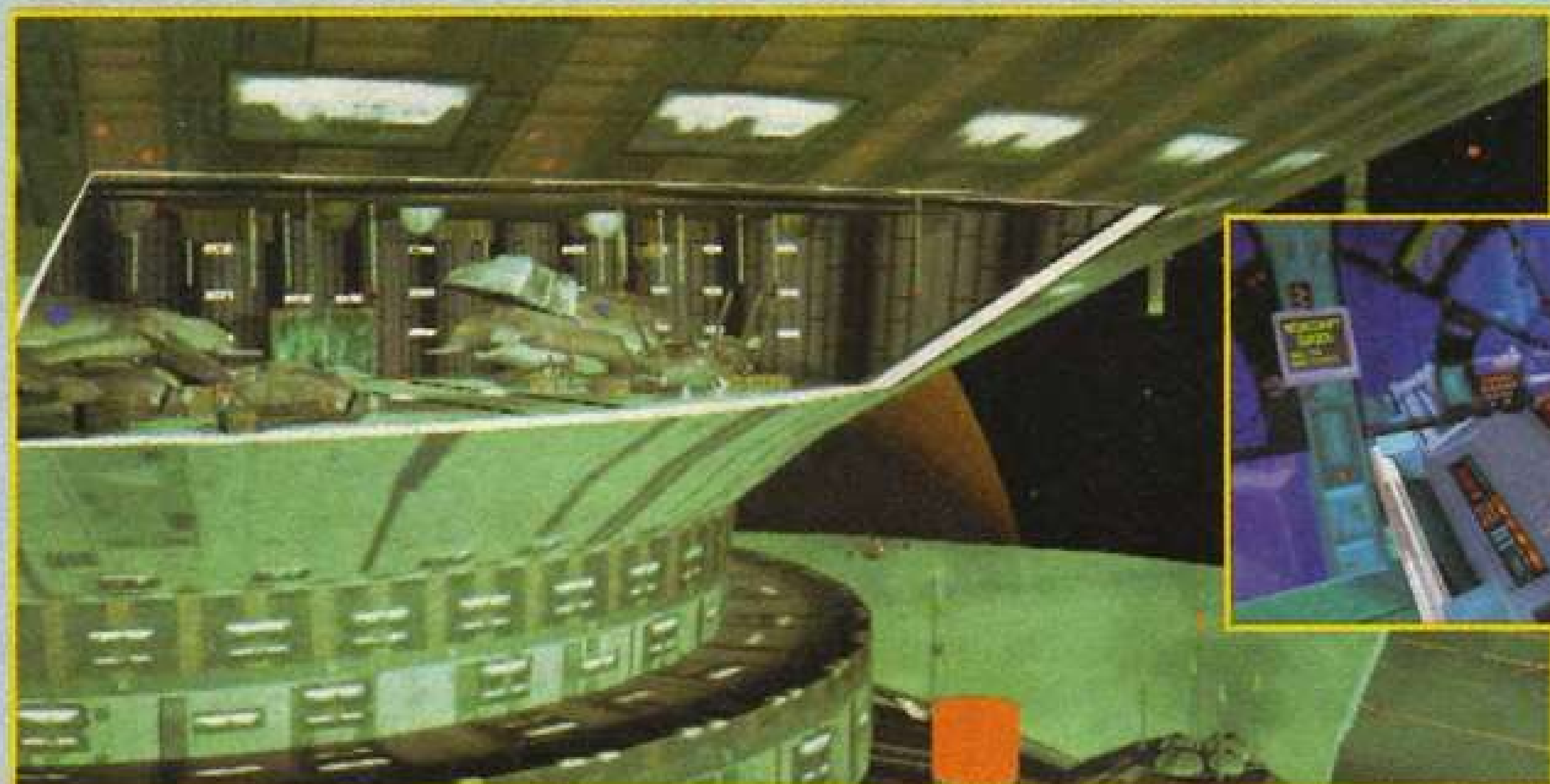
Pieniądze po prawidłowo wykonanej misji automatycznie przelewane są na twoje konto. Nigdzie nie musisz się stawiać, ani używać żadnej opcji. Po pewnym czasie wałęsania się po kosmosie trafisz na początek wątku przygodowego związanego z tajemniczym przedmiotem. Aby dostać się do bazy piratów musisz lecieć prosto z New Detroit bez żadnych przystanków. Aby rozwiązać cały wątek przygodowy zobowiązany jesteś do wykonania wszystkich misji zleconych przez różnych ludzi, gdyż gra toczy się na zasadzie: ty komuś usługę, on ci w zamian informacje. Sporo problemów macie z systemem Oxford. Muszę przyznać, że rzeczywiście tam jest dość trudno, lecz za którymś razem konwojowanie pisarza powinno wam się udać. Później przed wami będzie eksploracja nowych, nieznanych części kosmosu i spotkanie ze statkiem obcych. Jeśli znów ktoś się „zawiesi" to niech chwyta za pióro i kartkę do HELPA przyniesie pan listonosz.

***KaYteck***

Dystrybutor: IPS Computer Group

**ORIGIN'94**
**PC: VGA, SB CD-ROM** — PC 6, PC CD 1
**SYMULATOR**
90% Grafika | 90% Dźwięk | 95% Miodność | 73,20 Cena w zł. zawiera VAT







# SYSTEM SHOCK




SYSTEM SHOCK (opis w SS'19) jest owocem współpracy najwyższej klasy programistów z LOOKING GLASS TECHNOLOGIES oraz genialnych projektantów z ORIGIN. Gra trochę po macoszemu traktowana przez zachodnią prasę znajduje wielu zwolenników, a naszym zdaniem jest jednym z bardziej udanych produktów zeszłego roku.

Wersja CD posiada dwojakie usprawnienia, na jakie pozwala pojemność CD-ROM: udźwiękowienie w postaci mówionych komunikatów oraz tryby pracy w podwyższonej rozdzielczości. Wszystkim tym, którzy emocjonowali się SYSTEM SHOCK (w tym polskojęzyczną wersją opracowaną przez naszych redakcyjnych kolegów), gorąco polecam wersję CD. Rozpaczliwe komunikaty od ginących ludzi, ta sama nastrojowa muzyka i obłąkany technochichot Shodana tworzą atmosferę przyprawiającą czasem o zawał serca.

Posiadacze szybszych maszyn (od 486/DX2) mogą rozkoszować się świetną grafiką w rozdzielczości 640x480. Dostępne są też tryby pośrednie, tj. 320x400 i 640x400, bo tempo gry istotnie „siada" przy przejściu na wyższą rozdzielczość. Stacja Citadel wygląda za to naprawdę imponująco i jeszcze bardziej przerażająco. Programiści przyznają, że byli w stanie zaimplementować dowolny tryb graficzny, jednak nie udźwignęło by tego nawet Pentium. Trzeba jednak przyznać, że SYSTEM SHOCK CD robi dobry użytek z możliwości sprzętu.

Miło zaskoczył mnie również fakt, że gra zawiera plik konfiguracyjny do joysticka PHOENIX – czy to zwiastun przyjęcia się na rynku tego dobrego, choć bardzo drogiego joya?

***John Zabiyaka***

Dystrybutor: IPS Computer Group

**ORIGIN'94**
**PC: VGA/SVGA, SB, CD-ROM** — PC 9, PC CD 1
**ROLE-PLAYING**
100% Grafika | 95% Dźwięk | 100% Miodność | 103,70 Cena w zł. zawiera VAT















# VORTEX

CD ROM VERSION

Jest rok 2157. Życiu na Ziemi grozi zagłada. Ekosystemy planety rozchwiane są tak bardzo, że ich stabilizacja w wyniku samoregulacji jest już niemożliwa. Osiągnięcie punktu krytycznego jest tylko kwestią czasu. ONZ wraz z Rządem Światowym podjęły desperackie działania przywrócenia stanu równowagi. Plan był iście szalony – wymagał przejścia przez nowo odkrytą bramę kwantową do planety AJ3915, by zdobyć rzadki minerał sorbcyjny. O antidotum dla Ziemi trzeba walczyć z insektoidalnymi mieszkańcami AJ3915. W związku z bardzo srogimi warunkami atmosferycznymi panującymi na obcej planecie, ekipa zostanie wyposażona w ekokombinezony i interfejsy VR. Ty, Drue Griffin, zostałeś wybrany na jej członka. W twoich rękach spoczywają losy dwóch światów.

VORTEX: QUANTUM GATE 2 w zamierzeniu autorów miał się różnić od innych gier, wydawanych na CD. Powstał jako fantastyczna opowieść, nastrojowa i wciągająca, która ma zbliżyć nas do multimedialnego przełomu, do jakiego daleko jeszcze programom. VORTEX to nowy rodzaj filmu, z graczem w roli głównej – z dużą swobodą ruchu, a jednocześnie bez dłuższych przestojów w akcji. W tym celu została wykorzystana technologia zwana VirtualCinema, będąca swobodną implementacją zasady czytania książek z serii „solo adventure".

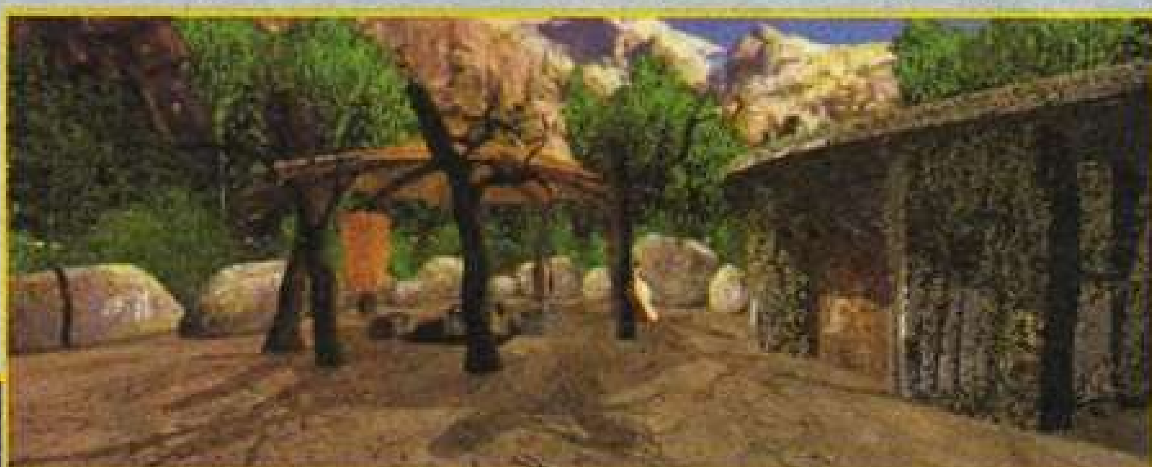
A jak to wygląda w praktyce? Film rozwija się za każdym razem inaczej, w zależności od podejmowanych decyzji, przy czym możliwe jest rozpoczęcie gry od dowolnego momentu. Wymagana jest znajomość angielskiego, bo w przeciwnym razie trudno się będzie zorientować o rozwoju akcji. Dobra dykcja aktorów pozwala też na osłuchanie się z tym językiem. Gra jest inna niż wszystkie, dlatego trudno do niej stosować te same kryteria, co do klasycznych gier. Jest to przygoda, którą warto przeżyć.

VORTEX pracuje pod Windows, więc nie będzie żadnych problemów z nietypowymi kartami graficznymi czy dźwiękowymi. Mogą się natomiast pojawić problemy z wydajnością sprzętową komputera. Od strony audio-wizualnej VORTEX prezentuje się bardzo dobrze – na trzech krążkach upchano sporo solidnie wykonanych animacji wraz z dynamiczną ścieżką dźwiękową. Termin VirtualCinema nie odnosi się, jak można by przypuszczać, do grafiki, tylko do samego sterownika gry. Grafika jest obsługiwana przez driver „Video for Windows".

*User Jama*

Dystrybutor: CD Projekt, tel. (0-22) 25-07-03







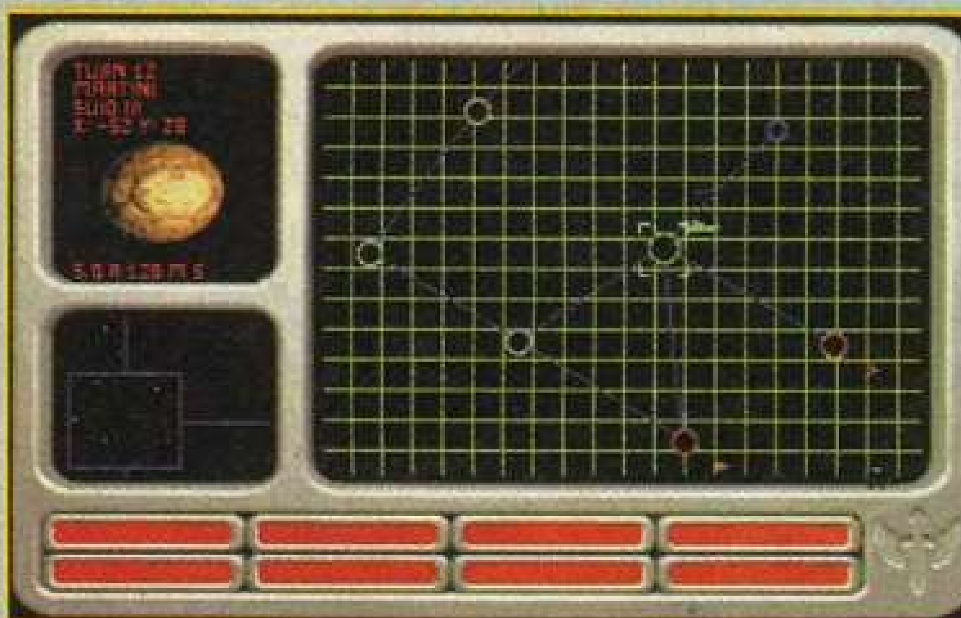


**HYPERBOLE'94**

**PC Windows: SVGA, SB** — PC CD 3

**INTERACTIVE MOVIE?**

| Grafika | Dźwięk | Miodność | Cena w zł. zawiera VAT |
|---|---|---|---|
| 100% | 100% | 75% | 244,- |





# ARMADA

CD ROM VERSION

WING COMMANDER ARMADA w wydaniu na srebrnej płytce jest to dokładnie ta sama gra, jaką znacie z wersji dyskietkowej (opis w SS'20).

Tytułem przypomnienia: seria gier wydawanych pod szyldem WING COMMANDER charakteryzuje się połączeniem kosmicznego symulatora z elementami gier zupełnie innego typu. W tej serii wydano już: strzelaninę (WING COMMANDER 1), przygodówka (WING COMMANDER 2: VENGEANCE OF THE KILRATHI), handlówkę (PRIVATEER), strategię (ARMADA) i „filmówkę" (WING COMMANDER 3: HEART OF THE TIGER).

ARMADA jest stosunkowo niewielką grą i ze względu na tematykę, bardzo trudną we wprowadzaniu jakichkolwiek upiększeń, usprawnień i elementów odciągających uwagę. Prawdopodobnie dlatego firma nie zdecydowała się na najmniejsze nawet rozbudowanie gry w wersji CD. Należy ją traktować po prostu jako wygodniejszą i zajmującą mniej miejsca niż wersja dyskietkowa tym bardziej, że cena obydwu jest identyczna.

*John Zabiyaka*

Dystrybutor: IPS Computer Group

**ORIGIN'94**

**PC: VGA, SB** — PC 6, PC CD 1

**STRATEGIA**

| Grafika | Dźwięk | Miodność | Cena w zł. zawiera VAT |
|---|---|---|---|
| 95% | 90% | 65% | 79,90 |










**Dla Polaka Mac zawsze był synonimem bardzo dobrego i bardzo drogiego komputera z Ameryki. Dzięki polityce informacyjnej prowadzonej przez firmę SAD sytuacja ta zmienia się, choć bardzo powoli. Tutaj mogą pomóc tylko specjalne oferty, w ramach których będzie można taniej zakupić ten bądź co bądź drogi sprzęt. Taka jest właśnie najnowsza inicjatywa Apple SAD, której hasłem jest wymiana dowolnego ośmiobitowego komputera na prawdziwego Maca.**

# Macintosh LC 475

Wielka akcja promocyjna modelu LC 475 skierowana jest głównie do odbiorców indywidualnych i szkół. Za bardzo atrakcyjną cenę proponuje się w pełni kompletny komputer, gotowy do działania natychmiast po wyjęciu z kartonu.

Idea akcji polega na umożliwieniu użytkownikom zmiany starych 8-bitowych platform sprzętowych (Atari, Spectrum, Commodore...) i 16-bitowych (XT, AT...) na 32-bitowy sprzęt. Każdy bowiem, kto zwróci w czasie trwania akcji stary komputer (koniecznie musi on działać, choć może być bez magnetofonu, monitora, twardego dysku i innych peryferiów) odtrzyma dodatkową zniżkę w wysokości 100$. Szkoły nie muszą zwracać sprzętu, a nawet mogą zostać zwolnione z cła.

## Macintosh LC 475

Macintosh LC 475 jest najwyższym modelem z rodziny LC opartym na procesorze Motorola 68040 taktowanym zegarem 25 MHz. W wersji promocyjnej dostarczany będzie z: 4 MB pamięci RAM, dyskiem twardym 250 MB – w tym ok. 200 MB zainstalowanego oprogramowania – z 14" monitorem kolorowym z kineskopem SONY Trinitron oraz polską klawiaturą. Dodatkową atrakcją jest bezpłatny pakiet Claris Works w wersji polskiej i słownik angielsko–polskiego.

Pamiętać przy tym należy, że Macintosh LC 475 posiada w standardowym wyposażeniu wszystkie cechy dużych Maków, tzn.: szybki kontroler SCSI pozwalający na podłączenie nawet sześciu urządzeń zewnętrznych takich jak CD–ROM, twardy dysk, SyQuest itd., wbudowane możliwości AppleTalk – funkcje sieciowe, dźwięk stereo, napęd dyskietek SuperDrive odczytujący dyskietki z PC, mysz, łatwość obsługi.

## System 7.1

Magia Macintoshy polega na bardzo sprawnym oprogramowaniu, w tym na Sytemie Operacyjnym, który już wiele lat temu stał się pretekstem dla stworzenia Windows, mimo to jest wciąż znacznie od nich sprawniejszy i łatwiejszy w użytkowaniu.

W wersji polskiej dodatkowo załatwiony jest problem polskich znaków, które udostępniane są w każdej aplikacji. O intuicyjnym charakterze porozumiewania się z komputerem niech świadczy przykład jednego z kolegów redakcyjnych, który posadzony pierwszy raz w życiu przed Makiem, po 60 sekundach instruktażu spędził przy nim kilkanaście godzin, nie mając ani jednego problemu w stylu: „jak mam to zrobić...".

Dystrybutor:
Apple Computer SAD IMC Poland
Warszawa, ul. Mangalia 4
tel. (0-2) 642-70-09
fax (0-2) 642-70-08

Cena: 1199$ + VAT
1099$ + VAT po zwrocie starego komputera

## Software

Na rynku dostępnych jest ok. 6000 aplikacji, z tego w Polsce już kilkaset. Prawie wszystkie kluczowe programy znane pod Windows mają swoje Makowe odpowiedniki, w tym np. Word 6.0, Wordperfect 3.1, Excel 5.0, Fox Pro 2.6 i wiele innych. Dostępnych jest też kilkaset gier, w tym większość nowości.

Wśród programów zainstalowanych na dysku LC 475 można znaleźć: emulator Commodore 64, emulator Spectrum, kilka filmów, kilkadziesiąt gierek i dem, oprogramowanie edukacyjne i wiele innych niespodzianek.

## Podsumowanie

LC 475 jest bardzo wygodnym narzędziem do zastosowań domowo-biurowych. Do zalet należy też dodać wyjątkową łatwość rozbudowy, absolutny brak problemów z konfigurowaniem czegokolwiek, w pełni polski system operacyjny o niespotykanej przyjazności (intuicyjny), dostęp do spolszczonego oprogramowania po rozsądnych cenach (szczególnie pakiety edukacyjne dla szkół). Wart swojej ceny.

## Dane techniczne

Procesor: Motorola 68040/25 MHz
Pamięć: 4 MB RAM rozszerzalna do 36 MB
Napędy: SuperDrive 1,44 MB, dysk twardy 250 MB, możliwość podłączenia zewnętrznego dysku i CD–ROM
Monitor: 14" Trinitron
Kolory: 256 kolorów, po rozbudowie o 512 KB VRAM – 32768 kolorów
Złącza:
– ADB – mysz, klawiatura
– SCSI – podłączenie do 6 urządzeń zewnętrznych
– dwa porty szeregowe
– stereofoniczny port wejścia i wyjścia dźwięku
– gniazdo PDS na dodatkową kartę np. Ethernet
Sieć – port szeregowy Apple Talk
Dźwięk – wbudowany głośnik
– stereofoniczny 8–bitowy dźwięk sterujący wzmacniaczem lub słuchawkami, częstotliwość próbkowania od 11 do 22 Khz
Klawiatura, mysz, wbudowany zegar podtrzymywany baterią litową.




*Waldemar Nowak*




**Czy jesteś pod ogniem ostrzału, czy głęboko w Kosmosie, czy też za kierownicą samochodu - nic nie zastąpi dobrego joya. Joystick do Peceta to jednak nie taka prosta sprawa. Nowy standard wtyczki, ustanowiony przy wchodzeniu na rynek dzisiejszego PC nie pozwalał na stosowanie zwykłych joysticków pasujących do Amigi, C-64 czy nawet Spectrum. Konstruktorzy założyli bowiem, że przy tej okazji wprowadzą nowatorski system analogowy, który miał być przeszczepiany na inne modele komputerów.**

# Joysticki spod znaku Suncom

Z tym pomysłem nie udało się jednak IBM-owi przebić, a nowy standard był raczej pomijany przez znaczących producentów joysticków.

Efektem tego była bardzo uboga oferta – zaledwie kilka modeli w skali całego świata, a do tego w przeważającej części były to tandety. Nie były rozwijane ani ulepszane, bo po prostu nie zaistniały na rynku. Nie wiadomo dlaczego, ale sprawa joyów do PC była przez cały czas traktowana po macoszemu, również przez producentów gier. Jak więc mieli zachowywać się użytkownicy? Nic dziwnego, że 90% graczy korzysta z klawiatury, mimo że w niektóre typy gier wręcz nie sposób grać bez joya.

Sytuacja zaczęła się poprawiać na początku 1994 roku, kiedy to firma Advanced Gravis – wówczas produkująca „pady" do konsol – wyszła z szeroką ofertą dobrych pecetowskich joysticków (GamePad i Analog Pro – test w SS'16). Firma ta prowadzi jednak politykę drogich i bardzo drogich produktów, o czym świadczy również ich najnowszy joy do symulatorów Phoenix (test w SS'21). Rynek długo czekał na szeroką ofertę dobrych joysticków w przystępnych cenach, które do tego byłyby sprawne, trwałe i godne zaufania. Jak dotąd nie dało się zauważyć obecności wyboru pecetowskich joyów u żadnej z firm, milczą nawet tacy potentaci jak Quickjoy i Quickshot. Wydaje się, że zmowę milczenia ma szansę przełamać młoda firma Suncom, której produkty wydają się spełniać wszystkie powyższe warunki.

## Joystick dla każdego

Firma Suncom za pośrednictwem przedstawicielstwa – firmy AX Computing wkracza na polski rynek ze swoją ofertą joyów do peceta. Mieliśmy okazję testować cztery z siedmiu modeli znajdujących się w ofercie.

Każdy z testowanych joysticków wyposażony jest w pokrętła centrujące oraz przełącznik sygnału FIRE (zmiana przycisku). Joysticki wykonane są solidnie i mimo naprawdę forsujących testów ani razu nie zawiodły – nie było mowy o pęknięciu styków czy jakże częstym wyłamaniu potencjometra. Joye charakteryzują się eleganckim wyglądem i budową, którą doceniamy za funkcjonalność, mimo że niektóre wyglądają co najmniej nowatorsko.

Joye podłączaliśmy do karty GAMEPORT 2000 również firmy Suncom, który daje m.in. możliwość podłączenia dwóch joysticków do jednego portu, a także kompensację szybkości na wyjściu, dzięki czemu działa zarówno z XT jak i z PENTIUM.

Pałki testowaliśmy w grach, które są klasycznymi przedstawicielami w swoich gatunkach. Wybraliśmy następujące tytuły: TIE FIGHTER (symulator kosmiczny), INDYCAR RACING (wyścigi), RAPTOR (strzelanina), SUPERFROG (platformówka) i DOOM (virtual reality?). W każdej kategorii przyznawaliśmy oceny od jednej do czterech gwiazdek. Wyniki znajdują się w tabeli.




## G-FORCE

Oto marzenie każdego fana symulacji i wyścigów. Służy zarówno jako wolant/drążek/kierownica myśliwca, jak i po zamocowaniu odpowiednich blokad jako kierownica wyścigówki. Cztery przyciski FIRE i regulacja prędkości (przepustnica – throttle) i znakomite mocowanie – na przyssawki lub na skraju biurka przy pomocy odpowiednich zacisków. Ma dwa suwaki do centrowania.

## FLIMAX

Typowy joy analogowy, nieco podobny do Analoga firmy Gravis. Zaskakuje stosunkowo wieloma funkcjami: regulacja prędkości zarówno dla prawo jak i leworęcznych, suwak pełniący funkcję orczyka (ruddler) lub drugiego joya, dwa suwaki do centrowania. Trzeba się do niego przyzwyczaić, gdyż stawia zdecydowany opór podczas wykonywania ruchów. Dzięki niemu bezproblemowo powraca do pozycji zero-zero.

## FX 2000

Znakomity pod każdym względem joy

Dystybutor:
AX Computing, 91-158 Łódź, ul. Lniana 27/18
tel. (0-42) 37-26-29, fax (0-42) 32-63-46

# Interface do CD$^{32}$

Amiga CD32 jest typową konsolą do gier. Można ją jednak wykorzystywać jako pamięć masową w dostępie do danych zgromadzonych na licznych bibliotekach CD-ROM. Tu jednak pojawia się problem: CD32 nie jest wyposażona w żaden rodzaj zapisywalnej pamięci dyskowej – dane z kompaktów należy więc przesłać do innej Amigi.

W sklepach można znaleźć kilka urządzeń tego typu, zarówno produkcji polskiej jak i zagranicznej. Zajmiemy się dwoma polskimi interfejsami produkowanymi przez firmy Elsat i Magurex.

### Elsat CD32 Interface

Interfejs podłączany jest do złącza AUX w CD32 i portu SERIAL w zwykłej Amidze. Posiada pięciobolcowy wtyk standardu DIN służący do podłączenia klawiatury od komputera PC. Niedogodnością interfejsu jest zastosowanie zbyt krótkiego kabla SERIAL (kilkanaście centymetrów), co zmusza użytkownika do stosowania przedłużacza, w przeciwnym wypadku bowiem trzeba by stawiać CD32 w miejscu, gdzie przesłania ona stację dysków.

Elsat nie dostarcza żadnego oprogramowania komunikacyjnego, tak więc po wciśnięciu dwóch wtyczek trzeba sobie radzić samemu. Potrzebne jest dwojakie oprogramowanie: na dyskietkach (do Amigi) i na CD (dla CD32).

### Magurex Sernet interface

Sposób instalacji drugiego interfejsu jest identyczny, na szczęście producent wyposażył go w kabel wystarczającej długości. Produkt firmy Magurex różni się od poprzedniego brakiem złącza klawiatury, posiada za to dodatkowe wyprowadzenie AUX, dzięki czemu złącze takie można dokupić i podłączyć oddzielnie.

Z urządzeniem dostarczane jest oprogramowanie komunikacyjne w wersji dyskietkowej. Składa się na nie pakiet SerNet tworzący w obu Amigach urządzenie logiczne NETWORK: oraz program Twin Express, w którym komunikację pomiędzy Amigami rozwiązano w sposób znany z Shell i CLI – pliki kopiuje się za pomocą poleceń przypominających znane z AmigaDOS.

W tym przypadku również trzeba osobno zakupić CD, na którym znajduje się któryś z programów posiadany w wersji dyskietkowej, aby doprowadzić do komunikacji pomiędzy Amigą a CD32.

### Komunikacja

Wykorzystaliśmy kompakt „Network" firmy Weird Science, na której znajdują się zarówno SerNet jak i Twin Express oraz kilka innych programów komunikacyjnych i sporo dodatków (dyski Fisha, AMOS PD, zbiory obrazków itp.).

Oprócz wspomnianych programów można korzystać także z trzeciej drogi porozumienia między Amigami – programów do obsługi modemu. Omawiane interfejsy są bowiem niczym innym, jak kablami null-modem, więc połączenia mogą być obsługiwane przez programy Baud Bandit czy Term. W tym przypadku pliki przesyła się używając opcji UPLOAD na CD32 i DOWNLOAD na drugiej Amidze. Jest to jednak najmniej wygodne.

### Na koniec

Należy wspomnieć o zasadniczej wadzie tego typu rozwiązań – wyjątkowej powolności transmisji. Przesłanie pliku o długości 263 KB (program Terminus z płyty NETWORK) za pośrednictwem programu SerNet trwała ok. 2 minut. Przesyłanie większych ilości danych (a to właśnie z myślą o „większych ilościach" stworzono CD) może stać się prawdziwą mordęgą. Sytuację ratuje nieco Twin Express, który przesyła pliki ok. cztery razy szybciej, jednak nawet i w tym przypadku trzeba zdawać sobie sprawę, że transmisja np. 20 MB zajmie prawie 40 minut.

Podłączenie CD32 do Amigi jednym z opisywanych interfejsów ma charakter amatorski. A co ma zrobić osoba chcąca mając CD korzystać na większą skalę z danych na kompaktach? Po prostu dokupić moduł SX-1 (za ok. 800 zł) wyposażony w złącze twardego dysku i podłączyć twardziela bezpośrednio do CD32. To jednak temat na zupełnie inny artykuł.

*Paweł Chmielowiec*

**Elsat CD$^{32}$ interface**
Dystrybutor: „Amiga" s.c.
Warszawa, ul. Batorego 10
tel. (0-22) 25-60-31 w. 102, 103, 104
Cena: 88,- zł (zawiera VAT)

**Sernet interface**
Dystrybutor: Magurex
05-820 Piastów, ul. Mickiewicza 45
tel. (0-2) 723-75-05
Ceny: interface – 50,- zł (z VAT)
złącze do klawiatury – 40,- zł (z VAT).

---

do gier zręcznościowych, cechujący się ergonomicznym wykonaniem pałki. AUTOFIRE, przełącznik zamiany FIRE, regulacja prędkości. Ma też unikalną opcję „przekręcenia pałki" o kilkadziesiąt stopni w lewą lub w prawą stronę, bardzo przydatną przy rzutach trójwymiarowych w grach takich jak FIFA SOCCER.

### AXYS

Estetycznie wykonany maleńki analog, który wbrew pozorom znakomicie zachowuje się we wszystkich grach. Posiada świetną podstawkę pod nadgarstek którą można zdjąć lub założyć w zależności od upodobań. Ma dwa suwaki do centrowania i przełącznik sygnału FIRE.

### Podsumowanie

Zarówno G-FORCE jak i FLIMAX to pałki ukierunkowane na symulacje, przy czym FLIMAX daje sobie też radę w zręcznościówkach. FX 2000 najlepiej spisuje się w grach zręcznościowych lecz i z symulacji wychodzi obronną ręką. AXYS to natomiast doskonała broń na wszystkie platformy.

Czyżby więc firma Suncom przełamała zastój na rynku pecetowskich joyów? Odpowie na to oczywiście rynek. Uważam jednak, że przedstawione joysticki stanowią bardzo ciekawą ofertę, skierowaną do graczy wszelkiej maści. Zważywszy, że na wszystkie modele udzielana jest roczna gwarancja, to przy tak przystępnych w stosunku do konkurencji cenach, mają one szansę stać się bardzo popularne.

Na koniec ciekawostka: wszystkie joysticki dzięki przejściówce także firmy Suncom można podłączyć do Amigi i używać ich w grach zgodnych ze standardem MicroProse Analog, czyli w większości symulatorów. Czyżby więc zanosiło się na kolejny przełom?

*Marcin Kamil Górecki*









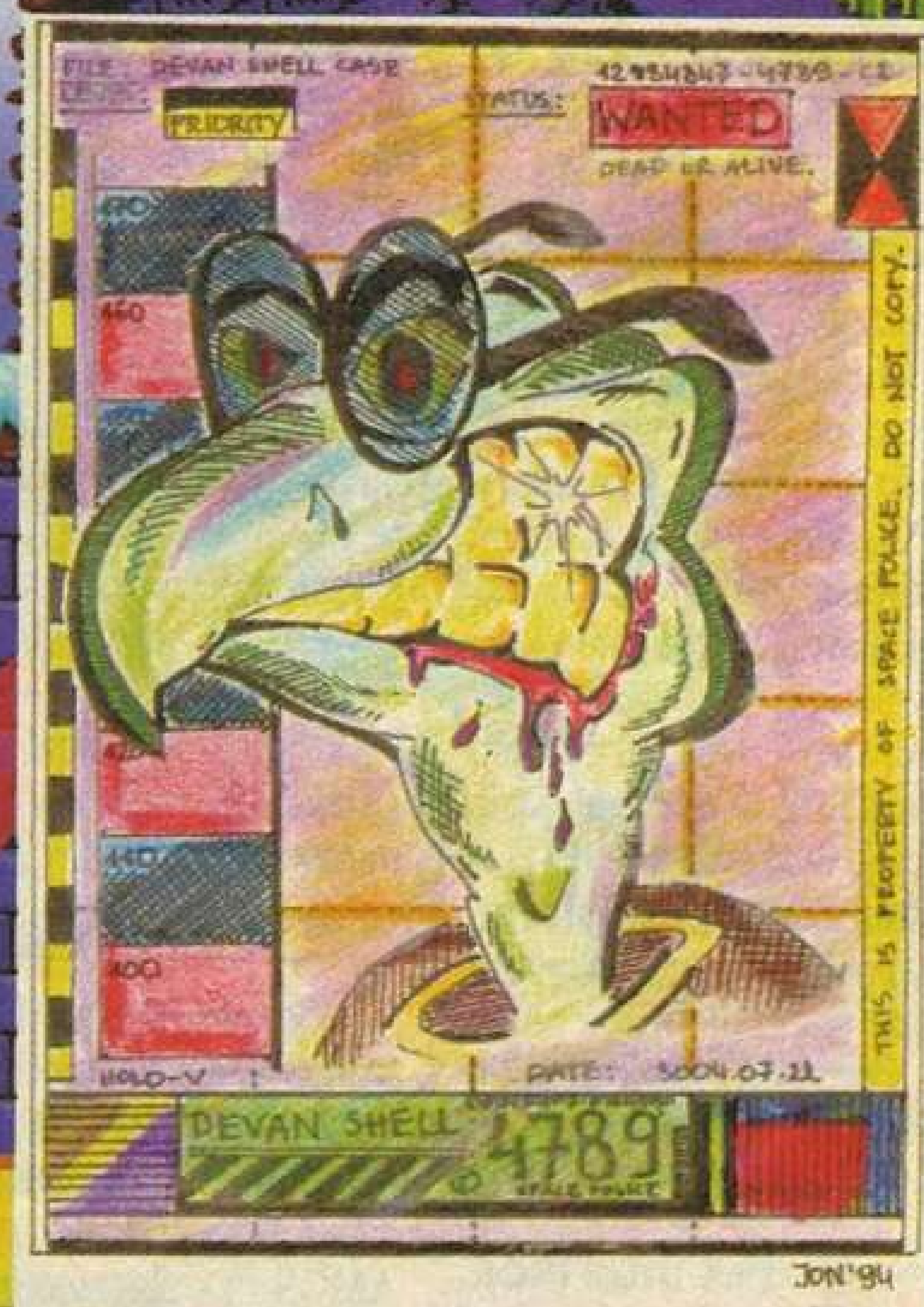

| | G-FORCE | FLI-MAX | FX-2000 | AXYS |
|---|---|---|---|---|
| DOOM | od biedy da się grać, choć przypomina latanie samolotem | zbyt duże opóźnienia w reagowaniu na ruchy | działa świetnie, ma najkrótszy czas reakcji ze wszystkich | niestety zbyt duże opóźnienia w reagowaniu |
| SUPERFROG | zupełnie nie nadaje się do takich gier | gra się z trudnością (zbyt szerokie wymachy) | doskonały, idealny do platformówek | bardzo fajnie i całkiem sterownie |
| RAPTOR | zdecydowanie nie nadaje się do takich gier | bardzo sterowny, ale trzeba się za bardzo namachać wajchą | perfekcyjny, wręcz stworzony do strzelanin | zaskakująco dobry, biorąc pod uwagę, że to analog |
| INDYCAR | rewelacyjny, wrażenie jak w prawdziwym samochodzie | gra się doskonale, szybko wraca do pozycji centralnej | prawie wzorowo, czuć że jest naprawdę szybki | wygodny, dobrze reaguje, szybko się centruje |
| TIE FIGHTER | świetne rezultaty, choć trzeba się doń przyzwyczaić | działa nieźle, choć trzeba włożyć trochę wysiłku w manewrowanie | działa nieźle, choć wszystko dzieje się trochę za szybko | bardzo wygodny, gra się miękko i delikatnie |

| Orientacyjne ceny (z VAT): | |
|---|---|
| G-FORCE | 236,- zł |
| FLI-MAX | 160,- zł |
| FX 2000 | 91,- zł |
| AXYS | 91,- zł |

# JAZZ JACKRABBIT

## Masz problem?
## STRZELAJ!!!

*Pamiętasz bajkę o zającu i żółwiu? Ta historia jeszcze się nie skończyła! Nadszedł czas ostatecznej rozgrywki... Międzygalaktyczny terrorysta, Devan Skorupa porwał księżniczkę zajęcy, by zapanować nad Galaktyką. Możesz wyrównać rachunki, jeżeli tylko podołasz...*




PC 386, 4MB RAM, VGA, HDD, FDD 3.5" HD

Do nabycia wysyłkowo w firmie lub w *najlepszych sklepach z oprogramowaniem*

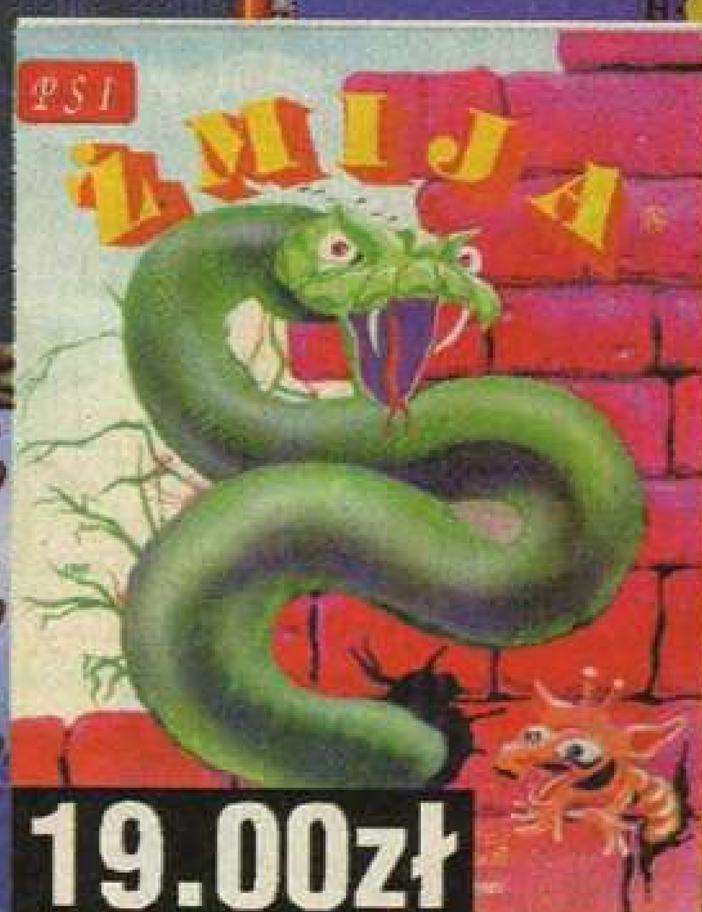
xland
skr. poczt. 57
31-557 Kraków 49
tel. (012) 111-033 w. 560, 561
internet mail@xland.krakow.pl

xland

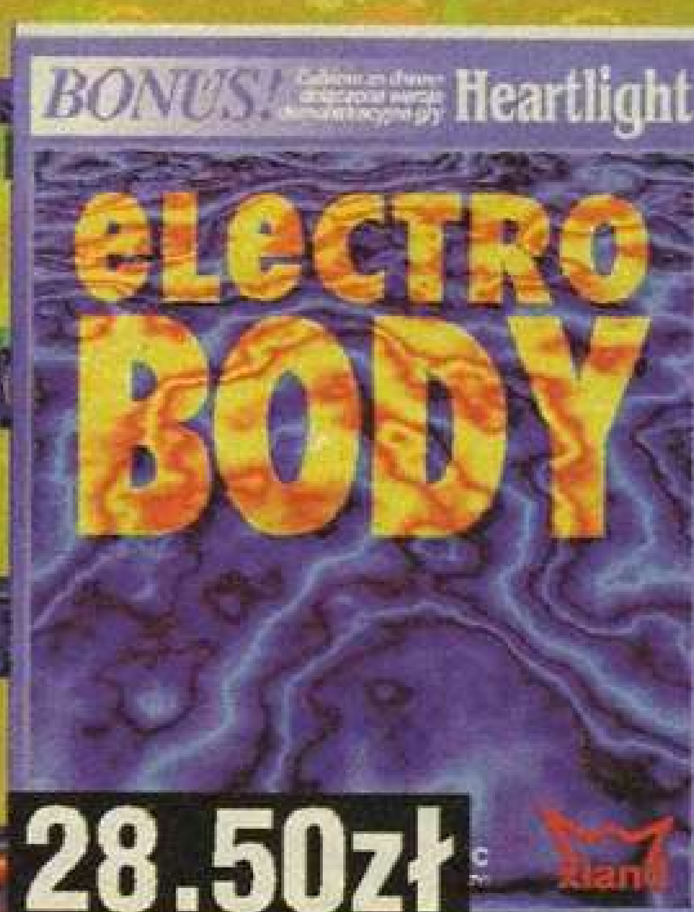
**36.00zł**




28.50zł




19.00zł




28.50zł




36.00zł




03-982 Warszawa, Gen. Abrahama 4, tel. (0-2) 671-77-77, fax (0-2) 671-76-22

# ATARI LYNX

**Ręczna 16-bitowa konsola z kolorowym wyświetlaczem W REWELACYJNYCH CENACH**

# ATARI JAGUAR

**64-bitowa multimedialna konsola do gier + dodatkowo CD-ROM WKRÓTCE SUPER OFERTA**

## Amiga

| | |
|---|---|
| ALADDIN (A1200) hit! | 79.00 |
| AMERICAN POKER hazardowa 18lat. | 9.00 |
| **BATTLESTORM strzelanina** | **19.00** |
| BANSHEE (A1200) strzelanina | 52.00 |
| BRUTAL FOOTBALL sportowa | 39.00 |
| BRUTAL FOOTBALL (A1200) sport | 44.00 |
| BURNTIME strategia | 61.00 |
| **CO DO GROSZA monopoly** | **25.00** |
| **CRAZY CARS II wyścigi** | **19.00** |
| DAN WILDER przygodowa | wkrótce |
| DATA DISK obrazki do Pokera | 5.50 |
| **DRAGONSTONE roleplaying** | **49.50** |
| FOOTBALL GLORY piłka nożna | 52.00 |
| FOOTBALL GLORY piłka nożna (A1200) | 41.00 |
| FRANKO bijatyka | 23.50 |
| GIEŁDA ŚWIATOWA ekonomiczna | 19.50 |
| HEIMDALL 2 przygodowa | 57.00 |
| HEIMDALL 2 (A1200) przygodowa | 61.00 |
| JAGUAR XJ220 samochodowa | 27.00 |
| **JURAJSKI SEN zręcznościowa** | **21.00** |
| KAJKO I KOKOSZ przygodowa | 35.00 |
| LAST SOLDIER labiryntowa | 18.00 |
| LION KING (A1200) hit! | 79.00 |
| MAGICZNA KSIĘGA przygodowa | 23.50 |
| MANCHESTER UTD EUROPE sport | 21.00 |
| MANCHESTER PREMIER LEAGUE | 41.00 |
| MORTAL KOMBAT 2 hit! | wkrótce |
| **PINKIE zręcznościowa** | **38.00** |
| **ROBINSON REQUIEM przygodowa** | **wkrótce** |
| **ROBINSON REQUIEM (A1200)** | **wkrótce** |
| ROOSTER zręcznościowa | 13.50 |
| ROOSTER 2 zręcznościowa | 18.00 |
| SABRE TEAM komandosi | 39.00 |
| SABRE TEAM (A1200) | 46.00 |
| SKELETON KREW (A1200) zręczn. | 52.00 |
| SKY HIGH STUNTMAN zręczność | 21.50 |
| SOCCER KID zręcznościowa | 41.00 |
| SOCCER KID (A1200) | 46.00 |
| STREET HASSLE bijatyka | 11.00 |
| **TFX (A1200) symulator** | **wkrótce** |
| THEME PARK (A1200) | 78.00 |
| TRAPS'N'TREASURES przygodowa | 39.00 |
| UNIVERSE przygodowa | 58.00 |
| WOLFCHILD zręcznościowa | 27.00 |

## IBM PC

| | |
|---|---|
| ALADDIN hit! | 79.00 |
| ALONE IN THE DARK 1 i 2 | wkrótce |
| ARNIE 2 komandos | 23.50 |
| BATTLESTORM strzelanina | 19.00 |
| BC RACERS | wkrótce |
| BIG RED ADVENTURE przygodowa | wkrrótce |
| **BURNTIME strategiczna** | **64.00** |
| BRUTAL FOOTBALL sportowa | 44.00 |
| CORRIDOR 7 doom-podobna | 64.00 |
| CRAZY CARS 2 wyścigi | 19.00 |
| **F-14 FLEET DEFENDER symulator** | **103.00** |
| FIFA SOCCER piłka nożna | 61.00 |
| **FRANKO bijatyka** | **wkrótce** |
| GRAND PRIX UNLIMITED wyścigi | 47.00 |
| HAND OF FATE (PL) przygodowa | 78.00 |
| HANNIBAL (PL) | wkrótce |
| HEIMDALL 2 przygodowa | 57.00 |
| IMPERIUM GALACTICA strateg. | 23.50 |
| JANOSIK zręcznościowa | 11.00 |
| LAMBORGHINI auto moto | wkrótce |
| LOW BLOW boks | 47.00 |
| LION KING hit! | 79.00 |
| **MANCHESTER PR. LEAGUE nowsza** | **46.00** |
| MATEMATYKA kl. III-IV | 19.50 |
| MORTAL KOMBAT 2 hit! | wkrótce |
| **ORTOGRAFIA edukacyjna** | **19.50** |
| **PACIFIC STRIKE symulator** | **91.00** |
| **ROBINSON REQUIEM przygodowa** | **wkrótce** |
| SABRE TEAM komandosi | 46.00 |
| SOCCER KID zręcznościowa | 46.00 |
| **SPY MASTER labirynt** | **23.50** |
| STREET FIGHTER 2 bijatyka | 33.00 |
| **SUBWAR 2050 łódź podwodna** | **79.00** |
| SURF NINJAS karate | 28.00 |
| SYNDICATE (PL) strategiczna | 69.00 |
| **SYSTEM SHOCK role-playing** | **103.00** |
| **SYSTEM SHOCK (PL) RPG** | **103.00** |
| **THEME PARK ekonomiczna** | **79.00** |
| **UNCOVER IT arkanoid 18 lat** | **23.50** |
| **UNIVERSE przygodowa** | **58.00** |
| UTOPIA strategiczna | 35.00 |
| **TFX symulator** | **140.00** |
| QUARANTINE symulator | 77.00 |
| WING COMMANDER ARMADA symulator | 78.00 |
| ZOOL 2 zręcznościowa | 51.00 |

## IBM PC CD-ROM

| | |
|---|---|
| **7th GUEST przygodowa** | **70.00** |
| ALONE IN THE DARK 1, 2, 3 | wkrótce |
| BC RACERS | wkrótce |
| BIG RED ADVENTURE | wkrótce |
| BURNTIME strategiczna | 69.00 |
| CYBERWAR (4 CD) | 220.00 |
| DAWN PATROL symulator | 160.00 |
| DESCENT | wkrótce |
| DRAGON LORE przygodowa | 200.00 |
| CRIME PATROL | 120.00 |
| **ENCORE (3 gry)** | **69.00** |
| ECSTATICA przygodowa | 78,00 |
| GABRIEL KNIGHT przygodowa | 105.00 |
| **FORTRESS OF DR. RADIAKI** | **160.00** |
| HEIMDALL 2 przygodowa | 69.50 |
| **INFERNO symulacja** | **165.00** |
| LITTLE BIG ADVENTURE | 103.00 |
| MAD DOG McCREE film-strzel. | 85.00 |
| MAD DOG 2 film-strzelanina | 90.00 |
| MAGIC CARPET przygodowa | 103.00 |
| MEGARACE wyścigi | 66.00 |
| MORTAL KOMBAT 2 hit! | wkrótce |
| **MYST przygodowa** | **140.00** |
| REBEL ASSAULT gwiezdne wojny | 105.00 |
| **RISE OF THE ROBOTS walki robotów** | **195.00** |
| SPACE PIRATES film | 180.00 |
| SYNDICATE strategiczna | 69.00 |
| SYSTEM SHOCK role playing | 103.00 |
| **TFX symulator** | **165.00** |
| THEME PARK ekonomiczna | 79.00 |
| **UNDER A KILLING MOON int. film** | **220.00** |
| WHO SHOT JOHNNY ROCK film | 100.00 |
| **WING COMMANDER 3 (4 CD)** | **180.00** |

## Amiga CD32

| | |
|---|---|
| ALIEN BREED TOWER ASSAULT | 79.50 |
| ARABIAN NIGHTS zręcznościowa | 50.00 |
| ARCADE POOL | 52.00 |
| **BANSHEE strzelanina** | **57.00** |
| BUBBA 'N' STICK zręcznościowa | 47.00 |
| CANON FODDER zręcznościowa | 160.00 |
| **CHAOS ENGINE strzelanina** | **85.00** |
| CHUCK ROCK zręcznościowa | 47.00 |
| CHUCK ROCK 2 zręcznościowa | 47.00 |
| DANGEROUS STREETS | 57.00 |
| DEFENDER OF THE CROWN 2 | 105.00 |
| **DRAGONSTONE roleplaying** | **57.00** |
| FIRE FORCE komandosi | 59.00 |
| FLY HARDER strzelanina | 50.00 |
| HEIMDALL 2 przygodowa | 62.00 |
| JOHN BARNESS FOOTBALL | 50.00 |
| LAST NINJA 3 walki | 75.00 |
| LOST VIKINGS zręcznościowa | 75.00 |
| MICROCOSM | 145.00 |
| PREMIERE zręcznościowa | 47.00 |
| **RISE OF THE ROBOTS walki** | **170.00** |
| SUMMER OLYMPIX olimpiada | 57.00 |
| SUPER STARDUST | 74.50 |
| SURF NINJAS karate | 57.00 |
| TOTAL CARNAGE strzelanina | 59.00 |
| TROLLS zręcznościowa | 57.00 |
| **UNIVERSE przygodowa** | **62.00** |
| WILD CUP SOCCER | wkrótce |
| WHALE'S VOYAGE przygodowa | 57.00 |
| ZOOL | 59.00 |

**PRZEDSTAWIONE TYTUŁY TO NIEWIELKA CZĘŚĆ NASZEJ OFERTY. KOMPLETNY KATALOG Z OPISAMI I CENAMI WYSYŁAMY GRATIS PO OTRZYMANIU KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM (PROSIMY PODAĆ TYP KOMPUTERA)**

## Atari XL/XE

| | |
|---|---|
| ALFA BOOT tekstowa | 5.50 |
| AROUND THE PLANET | 5.00 |
| CRYPTS OF EGYPT labirynt | 5.00 |
| DEATHLAND labirynt | 5.50 |
| INNY ŚWIAT przygodowa | wkrótce |
| LIVING DAYLIGHTS zręcznościowa | 5.50 |
| MOSCOW 1993 strategiczna | 5.50 |
| MOUNTAIN BIKE rowery | 5.50 |
| SIDEWINDER zręcznościowa | 5.50 |
| STARBALL zręcznościowa | 5.00 |
| ŚWIAT OLKIEGO labirynt | 5.50 |
| TEACHER KILLER tekstowa | 5.50 |

## Commodore 64

| | |
|---|---|
| BALLON BATTLES zręcznościowa | 5.50 |
| CARTOON COLLECTION (5 gier) | 16.50 |
| DIZZY ADVENTURE (5 Dizzy) | 16.50 |
| DROID strzelanina | 5.00 |
| EUROPEAN RAMPAGE wrestling | 9.00 |
| F-16 symulator | 7.50 |
| KACPER przygodowa | 5.50 |
| KOLONY strategia | 5.00 |
| ORTOPUZZLE zabawa edukacyjna | 5.50 |
| RALLY SIMULATOR wyścigi | 5.50 |
| ROCK STAR manager | 9.00 |
| RODEO GAMES sportowa | 6.00 |
| WŁADCA strategiczna | 5.00 |

TŁUSTYM DRUKIEM OZNACZONO NOWOŚCI ♦ ABY OTRZYMAĆ SZCZEGÓŁOWY SPIS PROGRAMÓW PRZYŚLIJ KOPERTĘ ZWROTNĄ Z ADRESEM I INFORMACJĄ O TYPIE POSIADANEGO KOMPUTERA ♦ PODANE CENY MOGĄ ULEC ZMIANIE ♦ ZAPRASZAMY DO NASZEGO SKLEPU PRZY UL. GEN. ABRAHAMA 4 (d/JÓŹWIAKA) OD PONIEDZIAŁKU DO PIĄTKU MIĘDZY 10.00 A 18.00 ♦ PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ. DO PODANYCH CEN DOLICZAMY KOSZTY PRZESYŁKI PRZYJMUJEMY ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE I LISTOWNE ♦ POSIADAMY WSZYSTKIE WARTOŚCIOWE GRY I PROGRAMY EDUKACYJNE BĘDĄCE NA RYNKU ♦

Z powodu chwilowego braku środków do walki z chochlikami drukarskimi w poprzednim numerze pojawiła się niekompletna lista pojazdów transportowych i zabrakło listy pozostałych jednostek występujących w PANZER GENERAL, za co wszystkich zainteresowanych przepraszam. Poniższa lista zawiera wszystkie typy jednostek występujące w grze (także transportowe).

**Andriej Buzow**

### A-10 TANK KILLER (PC)

Zmian dokonujemy w pliku TOP.DAT. 17 bajtów za ksywą jest zapisany status pilota (00h – Active, 01h – Grounded, 02h – Deceased, 03h – Retired), 19 bajtów – ilość wykonanych misji, 21-23 – punkty za pierwszą misję, 25-27 – punkty za drugą misję, itd.

**The Fighter, Kraków**

### SCORCHED EARTH (PC)

Zmian dokonujemy w pliku SCORCH.CFG. Odnajdujemy wiersze zawierające tekst INITIAL_CASH i zamiast występujących tam liczb wpisujemy miliard.

**Marecki TM, Warszawa**

### STREET ROD (PC)

W pliku HOTRODx.SAV pod offsety 10h,11h,12h wpisujemy FFh co daje 16777215$.

### BODY BLOWS (PC)

Pod offset 011Bh w pliku BB.CFG wpisujemy FFh co daje 255 kredytów.

my FFFFFFh i otrzymujemy ponad półtora miliona.

**Adam Mańkowski, Białystok**

### SHADOW CASTER (PC)

Zmian dokonujemy w pliku GAME.SAV. Pod offsety 4658h, 4680h, 46A8h, 46D0h, 46F8h, 4720h, 4748h, 4770h, 4798h, 47C0h, 47E8h, 4810h, 4838h, 4869h należy wpisać wartość 1010h co da każdej z postaci 4112

### F-15 STRIKE EAGLE 3 (PC)

Zmian dokonujemy w pliku ROSTER. Dane dotyczą pierwszego na liście pilota.

| Offset | Znaczenie |
|---|---|
| 37 | Ranga |
| | 00h – 2LT |
| | 01h – 1LT |
| | 02h – Capitan |
| | 03h – Major |
| | 04h – LT Colonel |
| | 05h – Colonel |
| 38 | Status |
| | 00h – Inactive |
| | 01h – Active |

# SAVEGAMER

***Mimo licznych „zimowych" pokus w postaci nart, sanek, łyżew, itp. nadeszła olbrzymia ilość listów z poprawkami do SG co świadczy o właściwej skali wartości wśród czytelników. Tak trzymać!***

### 1869 (Amiga)

Zmian dokonujemy w pliku xxx.GAM w katalogu GAMES na dysku C2. Pod POS 1333 wpisuje-

Hit Points. Pod offset 48C8h należy wpisać 09F8h, a pod offset 48CCh – 1010h co daje 2552 Remaining Power.

**Mariusz Rewkowski, Szczecin**

02h – Retired
03h – MIA
04h – KIA
70 Punkty (3 bajty)

Ponadto należy wpisać pod offset 42 wartość 02h, a pod offsety

## PANZER GENERAL

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 0077h PO Infantry | 00B4h GB Matilda II | 00F1h ST Il-2M3 | 012Eh IT Re 2005/S | 016Bh US M4A3 (105) |
| | | 0078h PO Cavalry | 00B5h GB Mk I A9 | 00F2h ST Il-10 | 012Fh IT Centauro | 016Ch US M4A3E2 |
| 0001h BF 109e | 003Ch StuG IIIF/8 | 0079h AF 75mm Gun | 00B6h GB Mk III A13 | 00F3h ST PE-8 | 0130h IT Ma C202/F | 016Dh US M4A3E2 (76) |
| 0002h BF 109f | 003Dh StuG IIIG | 007Ah GB Inf 43 | 00B7h GB Crdr I | 00F4h ST SU-152 AT | 0131h IT Ma C205/O | 016Eh US M4A1 (76)W |
| 0003h BF 109g | 003Eh Stuh 42 | 007Bh GB HW Inf 43 | 00B8h GB Crdr II | 00F5h ST Z25mm SPAA | 0132h IT BA65 | 016Fh US M4A3 (76)W |
| 0004h BF 109k | 003Fh Hetzer | 007Ch AF 37mm ATG | 00B9h GB Crdr III | 00F6h ST BA-10 | 0133h IT CA309 | 0170h US M7 |
| 0005h FW 190a | 0040h Jagdpanzer | 007Dh AF Truck | 00BAh GB Crom IV | 00F7h ST BA-64 | 0134h IT P108 Bi | 0171h US M8 HMC |
| 0006h FW 190d9 | 0041h Jp Elefant | 007Eh FR Potez 63 | 00BBh GB Crom VII | 00F8h ST BT-5 | 0135h IT SM 82 | 0172h US GM Truck |
| 0007h ME 262A1 | 0042h StuG IV | 007Fh FR CHk 75A-1 | 00BCh GB Crom VI | 00F9h ST BT-7 | 0136h IT AB-40 | 0173h US M10 |
| 0008h ME 163B/Komet | 0043h Jagdpz IV/48 | 0080h FR Ms 406 | 00BDh GB Grant | 00FAh ST T-28M1 | 0137h IT AB-41 | 0174h US M12 GMC |
| 0009h HE 219 | 0044h Jagdpz IV/70 | 0081h FR D520S | 00BEh GB Chal A30 | 00FBh ST T-34/40 | 0138h IT Sem L-47 | 0175h US M15A1 MGMC |
| 000Ah HE 162 | 0045h JagdPanther | 0082h FFR M5 | 00BFh GB Comet | 00FCh ST T-34/41 | 0139h IT Sem M-40 | 0176h US M16 MGMC |
| 000Bh DO 335 | 0046h JagdTiger | 0083h FFR M4A1 | 00C0h GB M3 Stuart | 00FDh ST T-34/43 | 013Ah IT Sem M-41M | 0177h US M18 |
| 000Ch BF 110c | 0047h PzJager IB | 0084h FR Bloch 174 | 00C1h GB Sherman | 00FEh ST T-34/85 | 013Bh IT Sem M-42 | 0178h US M24 |
| 000Dh BF 110d | 0048h Marder II | 0085h FR Amiot 143 | 00C2h GB ShFirefly | 00FFh ST T-70 | 013Ch IT Sem M-42M | 0179h US M26 |
| 000Eh BF 110e | 0049h Marder IIIH | 0086h FR ChLr H35 | 00C3h GB M5 Stuart | 0100h ST T-60 | 013Dh IT L6/40 | 017Ah US M36 |
| 000Fh BF 110g | 004Ah Marder IIIM | 0087h FR CL AMX R40 | 00C4h GB Church III | 0101h ST T-40 | 013Eh IT M13/40 | 017Bh US Inf 41 |
| 0010h ME 210c | 004Bh Nashorn | 0088h FR AMC 35 | 00C5h GB Church IV | 0102h ST SU-85 | 013Fh IT M14/41 | 017Ch US Inf 43 |
| 0011h ME 410a | 004Ch sIG IB | 0089h FR ChD1 IG | 00C6h GB Church VII | 0103h ST SU-122 | 0140h IT M15/42 | 017Dh US Inf HW 41 |
| 0012h FW 190g | 004Dh sIG II | 008Ah FR ChS35 | 00C7h GB Church VII | 0104h ST SU-152 | 0141h IT 75mm SPAD | 017Eh US Inf HW 43 |
| 0013h FW 190f | 004Eh sIG 38(t)M | 008Bh FR ChB1-bis | 00C8h GB Achilles | 0105h ST KV-1/39 | 0142h IT 90mm Breda | 017Fh US Para 41 |
| 0014h JU 87B | 004Fh Wespe | 008Ch FR Truck | 00C9h GB Archer | 0106h ST KV-1/41 | 0143h IT 47mm ATG | 0180h US Para 43 |
| 0015h JU 87R | 0050h Hummel | 008Dh FR Infantry | 00CAh GB M7 Priest | 0107h ST KV-1/42 | 0144h IT Fiat Truck | 0181h US Rangers 43 |
| 0016h JU 87D | 0051h FlaKPz 38(t) | 008Eh FR 25mm ATG | 00CBh GB Sexton | 0108h ST KV 2 | 0145h IT Infantry | 0182h US Eng 41 |
| 0017h JU 188a | 0052h 37 FlaKPz IV | 008Fh FR 47mm ATG | 00CCh GB 40mm SPAD | 0109h ST KV 85 | 0146h IT Bersglri | 0183h US Eng 43 |
| 0018h DO 17z | 0053h Wirbelwind | 0090h FR 75mm ATG | 00CDh GB AEC I | 010Ah ST IS-2 | 0147h IT 75mm Gun | 0184h US Bridge Eng |
| 0019h HE 111H2 | 0054h Ostwind I | 0091h FR 75mm Gun | 00CEh GB AEC II | 010Bh ST SU-100 | 0148h IT 105mm Gun | 0185h US 37mm ATG |
| 001Ah JU 88A | 0055h SdKfz 10/4 | 0092h FR 105mm Gun | 00CFh GB Humber SC | 010Ch ST ISU-122 | 0149h IT 155mm Gun | 0186h US 57mm ATG |
| 001Bh DO 217e | 0056h Opel 6700 | 0093h FR 155mm Gun | 00D0h GB Daimler SC | 010Dh ST ISU-152 | 014Ah Bridge Eng | 0187h US 3" ATG |
| 001Ch HE 177a | 0057h SPW 250/1 | 0094h FR 40mm AD | 00D1h GB AEC III | 010Eh ST ISU-152 AT | 014Bh AF Partisans | 0188h US 75mm Gun |
| 001Dh JU 52g5e | 0058h SPW 251/1 | 0095h NOR F-DXXIII | 00D2h GB Ram Kg | 010Fh ST Para | 014Ch Bulgarian Inf | 0189h US 105mm Gun |
| 001Eh ME 323d | 0059h PSW 222/4r | 0096h NOR Infantry | 00D3h GB Bren Ca | 0110h ST Truck | 014Dh Hungarian Inf | 018Ah US 155mm Gun |
| 001Fh Pz IA | 005Ah PSW 231/6r | 0097h NOR 75mm Gun | 00D4h GB 3 Tn Lorry | 0111h ST SMG Inf | 014Eh Rumanian Inf | 018Bh US 8" Gun |
| 0020h Pz IB | 005Bh PSW 233/8r | 0098h AD Mk I SP | 00D5h GB Inf 39 | 0112h ST Infantry | 014Fh Greek Inf | 018Ch US 40mm AD |
| 0021h Pz IIA | 005Ch PSW 234/1-8r | 0099h AD Mk II SP | 00D6h GB HW Inf 39 | 0113h ST Cavalry | 0150h Yugoslav Inf | 018Dh US 3" AD |
| 0022h Pz IID | 005Dh 3.7 PaK35/36 | 009Ah AD Mk I Fort | 00D7h GB Bridge Eng | 0114h ST Bridge Eng | 0151h US P38 Ltng | 018Eh US 90mm AD |
| 0023h Pz IIF | 005Eh 5 PaK38 | 009Bh AD Mk II Fort | 00D8h GB Para 39 | 0115h ST 45mm ATG | 0152h US P40 Whwk | 018Fh US M8 Ghd LAC |
| 0024h 8.8. FK18 ATG | 005Fh 7.5 PaK40 | 009Ch LC CR42 | 00D9h GB 2 Pdr ATG | 0116h ST 57mm ATG | 0153h US P51B Mustg | 0190h US M20 LAC |
| 0025h Lynx | 0060h 8.8 PaK43/41 | 009Dh LC PZL P24 | 00DAh GB 6 Pdr ATG | 0117h ST 76mm ATG | 0154h US P51D Mustg | 0191h FFR Infantry |
| 0026h Pz 35(t) | 0061h Pz IVF2 | 009Eh LC F-DXXI | 00DBh GB 17 Pdr ATG | 0118h ST 12.2cm Gun | 0155h US P51h Mustg | 0192h FFR Mtn Inf |
| 0027h Pz 38(t)A | 0062h 7.5 leFk 16nA | 009Fh LC Infantry | 00DCh GB 25 Pdr ATG | 0119h ST 15.2cm Gun | 0156h US P47B Tbolt | 0193h FFR 75mm Gun |
| 0028h Pz 38(t)F | 0063h 10.5 leFh 18 | 00A0h SdKfz 6/2 | 00DDh GB 5.5" Gun | 011Ah ST 7.6cm AD | 0157h US P47D Tbolt | 0194h FFR 105mm Gun |
| 0029h Pz 38(t)G | 0064h 15 sFh18 | 00A1h FR HFII | 00DEh GB 6" Gun | 011Bh AF Carrier | 0158h US P47N Tbolt | 0195h FFR 57mm ATG |
| 002Ah SdKfz 7/1 | 0065h 17 K18 | 00A2h GB Hur I | 00DFh GB 7.2" Gun | 011Ch AF Battleship | 0159h US B25B Mitch | 0196h FFR M2 Hftrk |
| 002Bh Pz IIIE | 0066h 2 FlaK38(4) | 00A3h GB Spit I | 00E0h GB 20mm SPAA | 011Dh AF BtCruiser | 015Ah US B25h Mitch | 0197h FFR GM Truck |
| 002Ch Pz IIIG | 0067h 3.7 FlaK36 | 00A4h GB Spit II | 00E1h GB 40mm AD | 011Eh AF HvyCruiser | 015Bh US B26C Mardr | 0198h FFR M8 LAC |
| 002Dh Pz IIIH | 0068h 8.8 FlaK18 | 00A5h GB Hur IID | 00E2h GB 3" AD | 011Fh AF LtCruiser | 015Ch US A26 Inv | 0199h FFR M20 LAC |
| 002Eh Pz IIIJ | 0069h 39 Wehr Inf | 00A6h GB Spit VB | 00E3h GB Para 43 | 0120h AF Destroyer | 015Dh US B17F FF | 019Ah FPO M5 Stuart |
| 002Fh Pz IIIN | 006Ah 43 Wehr Inf | 00A7h GB Hur IV | 00E4h ST I-16 | 0121h AF T-Boat | 015Eh US B17G FF | 019Bh FPO Sherman |
| 0030h Pioniere Inf | 006Bh 40 Wehr HW | 00A8h GB Spit IX | 00E5h ST YaK-1 | 0122h AF Submarine | 015Fh US B24D Lib | 019Ch FPO M8 LAC |
| 0031h Pz IVD | 006Ch 43 Wehr HW | 00A9h GB Meteor III | 00E6h ST MiG-3 | 0123h AF Transport | 0160h US B29 SF | 019Dh FPO Bren Ca |
| 0032h Pz IVG | 006Dh 40 LuftW FJ | 00AAh GB Spit XIV | 00E7h ST La-3 | 0124h Battleship Bk | 0161h US B32 Dom | 019Eh FPO Truck |
| 0033h Pz IVH | 006Eh 43 LuftW FJ | 00ABh GB Spit XVII | 00E8h ST YaK-9M | 0125h Battleship Dl | 0162h US C47 | 019Fh FPO Infantry |
| 0034h Pz IVJ | 006Fh PSW 234/2-8r | 00ACh GB Blen Mk I | 00E9h ST YaK-1M | 0126h Heavy Cruiser | 0163h US M2 Halftrk | 01A0h FPO Para |
| 0035h Panther D | 0070h PSW 232/8r | 00ADh GB Blen Mk IV | 00EAh ST YaK-7B | 0127h Light Cruiser | 0164h US M2A4 | 01A1h FPO 6 Pdr ATG |
| 0036h Panther A | 0071h PO PZL P11c | 00AEh GB Mosq VI | 00EBh ST La-5 | 0128h Z-Destroyer | 0165h US M3 GMC | 01A2h FPO 25 Pdr |
| 0037h Panther G | 0072h PO PZL P24g | 00AFh GB Typhoon IB | 00ECh ST YaK-9 | 0129h T-Destroyer | 0166h US M3 | 01A3h FPO 6" Gun |
| 0038h Tiger I | 0073h PO PZL P23b | 00B0h Stir Mk I | 00EDh ST La-7 | 012Ah U-Boat | 0167h US M4 | 01A4h Strongpoint |
| 0039h Tiger II | 0074h PO PZL P37b | 00B1h GB Lancaster | 00EEh ST Il-4 | 012Bh Transport | 0168h US M4A1 | 01A5h Fort |
| 003Ah StuG IIIb | 0075h PO TK3 | 00B2h GB C-47 | 00EFh ST PE-2 | 012Ch S-Boat | 0169h US M5 | 01A6h Nebelwerfer |
| 003Bh StuG IIIF | 0076h PO 7TP | 00B3h GB Matilda I | 00F0h ST Il-2 | 012Dh IT Re 2000/F1 | 016Ah US M4A3 | 01A7h Katyusha BM13 |

43-45,47,48 wartość 01h co daje mnóstwo odznaczeń.

Tiger's, Bydgoszcz

### PREMIER MANAGER (PC)

Kasa jest zapisana w SG za twoim nazwiskiem (po bajcie 00h) i zajmuje trzy bajty. Zmiana danych piłkarzy jest równie prosta. Przeliczamy wszystkie wartości na heksy, odnajdujemy w SG nazwisko gracza. Wszystkie stare dane zastępujemy 63h i mamy superzawodnika.

Tomasz Łuczyński, Warszawa

### A-TRAIN (Amiga)

Zmian w SG dokonujemy przy pomocy FileMastera 1.1. Kasa jest zapisana pod offsetem 55050 i zajmuje 4 bajty.

### LOST DUTCHMAN MINE (Amiga)

Przy pomocy FileMastera 1.1 wpisujemy w SG pod offset 130 (4 bajty) pożądaną ilość pieniędzy i idziemy do banku wybrać co nieco z konta.

Foczka, Warszawa

### LANDS OF LORE (PC)

Pod offsetem 1113 (hex 459) zapisana jest informacja o ilości twego złota. Wystarczy wpisać tam liczbę 6A0F (zaczynając od pozycji 1113), by uzyskać 4000 sztuk złota.

Wojciech Pisula

### SIMCITY 2000 (PC)

W momencie gdy zabraknie ci pieniędzy nagraj grę i do save wejdź przy pomocy dowolnego DISK EDITORa. W offsecie 39 (hex 27) zmień zawartość z 00 02 42 20 na 7F 02 FF FF. Masz teraz 2.000.000.000$. Na jakiś czas powinno wystarczyć.

Piotr Frąckowiak




rys. Piotr Bujak

# ZAPOWIEDZI

**W rytmie wydawania nowych tytułów można zauważyć cykliczne wysypy gier w poszczególnych rodzajach. Ostatnio obrodziło w przygodówki, możemy natomiast zapowiedzieć kilka ciekawych pozycji z gatunku gier strategicznych.**

## IMPRESSIONS

Szykuje się nowa morska gra handlowa HIGH SEAS TRADER. W roli kupca opływasz swym statkiem wszystkie nadmorskie osady, przewożąc pomiędzy nimi towary, werbując załogę i wysłuchując wieści, co aktualnie dzieje się na świecie. Z biegiem czasu będziesz mógł zmienić rodzaj swojej galery, aż po okręty wojenne, później przyjdzie czas na posiadanie całej floty. Gra zawiera sekwencje abordażu, ponad 120 różnych portów oraz bardzo przyjemną dla oka grafikę. HIGH SEAS TRADER ma wiele wspólnego z dawnym przebojem PIRATES.

## MAXIS

Arcyciekawym przedsięwzięciem jest planowana na kwiecień gra SIMISLE: MISSIONS IN THE RAINFOREST (CD). Zagospodarowując tropikalną wyspę musisz stawiać na równi względy finansowe jak i ekologiczne. Autorzy twierdzą, że gra w sposób bardzo realistyczny odzwierciedla reakcje przyrody na różnorakie ingerencje ludzkie. Budując więc kurorty, elektrownie i karczując zwrotnikowe lasy musisz się liczyć z tego kosztami. Dużą część działań wykonujesz za pośrednictwem agentów, którym w ogólnych zarysach zlecasz zadania. Podobna jak w SIMCITY 2000 staranna izometryczna grafika oraz biblioteka opisująca gatunki zwierząt i roślin, dodają grze wartości.

## MINDSCAPE

MINDSCAPE jest dystrybutorem gry nowej francuskiej firmy ATREID CONCEPT, bijatyki WARRIORS. Herosi z różnych epok historycznych zostają ściągnięci na pewną utajnioną wyspę by rozegrać wielki turniej. Organizatorem przedsięwzięcia jest niepokonany nigdy wojownik znany jako Mistrz. Wystąpi 11 postaci, program pracować będzie w podwyższonej rozdzielczości, przygotowano masę krajobrazowych teł – jaskinie, lasy, nadbrzeża, góry. ATREID reklamuje swój system tworzenia grafiki 3D Bio Motion, polega to mniej więcej na tym, że postacie zbudowane są z dużej ilości osobnych fragmentów (ang. dots), czego efektem, że oprócz "fluidalnej" płynności animacji, postacie będą miały praktycznie nieograniczony repertuar ruchów i ciosów. WARRIORS powinni pojawić się na przełomie kwietnia i maja.

## PSYGNOSIS

Cóż robić, gdy w kierunku rodzinnej planety nieuchronnie zmierza meteor? Symulacja takiego zdarzenia rozegra się w DAMOCLES, grze której wydanie planowane jest na wiosnę. Rozpocznie się pościg z czasem, podróżowanie pomiędzy miastami, by zebrać informacje i stworzyć plan, który miałby zapobiec katastrofie. Gra ma obsługiwać hełmy VR i posiadać orkiestrową ścieżkę dźwiękową, ale czy ilość przekształci się w jakość, trudno jest na razie wywróżyć.

## SIERRA

Niegdysiejszy gigant zredukowany do miana małej firmy zapowiada następne tytuły. Zespół programistów z satelickiej firmy COKTEL VISION kończy prace nad LAST DYNASTY, natomiast ludzie z DYNAMIX opracowują kolejną część kosmicznej sagi nieudacznika Rogera Wilco – SPACE QUEST 6: IN INNARD SPACE. Roberta Williams zużywa wina hektolitry keczupu i czerwonego wina udających krew w PHANTASMAGORIA, ma się też pojawić trzecia gra z edukacyjnej serii DR. BRAIN 3: LOST MIND OF DR. BRAIN.

## US GOLD

Akcja HAMMER OF THE GODS rozgrywa się w okolicach ósmego wieku naszej ery, rozpoczyna się w Skadnynawii. Jako nordycki osiłek przemierzasz sioła Europy, torując sobie drogę stalą i ogniem. Na drodze napotkasz smoki, trudne do zidentyfikowania bestie i innych pretendentów do zdobycia zaszczytnego tytułu. Można będzie łupić miasta, wykonywać misje zlecone przez bogów. Program posiada grafikę SVGA, tylko troszeczkę przypomina WARLORDS. HAMMER OF THE GODS ukaże się już niedługo, ma szansę stać się udaną mieszanką strategii i fantasy.

**Pietia Miczowicz**

**W waszych listach natknąłem się na kilka wątpliwości co i w jakiej formie można przysyłać do Tipsów. Tłumaczę: do TNT można przysyłać nie tylko kody i tajne kombinacje klawiszy, ale także opisy, np. przejścia trudniejszych fragmentów gry (przygodówki, zręcznościówki), czy porady jak najlepiej zacząć grę i na co zwracać największą uwagę (strategie, symulatory) itp. Do Tipsów można też przysyłać własne obserwacje nie związane z fabułą gry (np. osławione już zdejmowanie spodni). Forma listu jest w zasadzie obojętna, ale PIERWSZEŃSTWO mają kartki pocztowe i listy pisane na maszynie (drukarce).**

**Witia Krugłoj**

# TIPS & TRICKS

### AIRBUS 320 USA

Amiga, Paweł „Magic" Dziennik

Znajdź na dysku plik DUMMY i zmień go na DUMMY.LOG. Wejdź do gry i wpisz się właśnie jako DUMMY. Teraz masz za sobą 5000 lotów.

### ALIEN BREED

Amiga, Jacek Wieczorek

Wpisz: GURU TIME – niespodzianka.

### ALONE IN THE DARK 2

PC, Mateusz Ożyński

Używając szabli można przejść przez niektóre ściany i drzwi.

PC, Mark & Larry

Po zejściu ze strychu i wejściu do hallu skręć w lewo i aby uniknąć wampira, nie dopuść do zamknięcia się drzwi tzn. nie wchodź na dywan (wejście nań powoduje zamknięcie drzwi). W miejscu gdzie trzeba skakać po słupkach można spokojnie spaść i skorzystać z jednego z dwóch wyjść nawodnych. Jedno prowadzi salę wstecz, drugie salę do przodu (jest ukryte za jednym ze słupów). Po zabiciu głównego szefa wyjdź przez drzwi otwierane hakiem i wejdź do labiryntu. Tam skręć w prawo i na drzwiach użyj haka. Zaoszczędzisz sobie drogi do wyjścia.

### ARNIE

C-64, ST i REM

Przejdź przez ulicę, wejdź między murki i ustaw się tak by twoje strzały dosięgały ludzi na ulicy. Teraz włącz auto-fire i zrób sobie dwugodzinną przerwę.

### BAGGITMAN

C-64, ADI

Nieśmiertelność: POKE 19013,189: POKE 22235,5: POKE 22236,255.

### BATMAN 2

Nintendo, Piotr Stefański

Kody: 1-1) LPRZ, 2-1) NMLL, 3-1) LGZQ, 4-1) GNXF, 5-1) QCVN, 6-1) FFHC, 7-1) GPZT, 1-2) MDRR, 2-2) NWKL, 3-2) GPTW, 4-2) KHCN, 5-2) WBZT, 6-2) CKQG, 7-2) GPZT.

### BEACH HEAD

C-64, ADI

POKE 8289,99 – nieśmiertelność.

### BLACK CRYPT

Amiga, Daro Rick

Gdy będziesz zwiedzać lochy to znajdziesz eliksiry INVISIBILITY. Nie używaj ich w czasie gry, ponieważ będą potrzebne przy starciu ostatecznym w walce z ESTOROTHEM PAINGIWEREM. Kto z nim wygra bez pomocy tych eliksirów to będzie twardym gościem.

### BLACKTHORNE

PC, Jasio, The Fighter

Wszystkie kody: 2) FBWC, 3) QP7R, 4) WJTV, 5) PRYB (lub RRYP), 6) ZSGP (lub ZS9P), 7) XJSN, 8) CGDM, 9) TJ1F, 10) BMHS, 11) Y4DJ, 12) HCKD, 13) NRLF, 14) J6BZ, 15) MJXG, 16) K3CH. Według drugiej wersji 10) GSG3 i następne normalnie.

### BLUE BARON

C-64, Czubek

Kody: 3) COOL, 5) PETS, 6) HIGH, 8) GOOD, 9) GAME.

### BOMB-X

PC, Michał Smajdor, Marek Nowaczyk

Kody do gry: 1) PLAIZ, 2) SAFES, 3) HEROS, 4) EXTAZ, 5) SLURP, 6) WOUAH, 7) HAAAA, 8) RIGOL, 9) FACIL, 10) RAPID, 11) SYMPA, 12) PRESR, 13) VATIF, 14) MONST, 15) GAMEX, 16) GATHO, 17) LIBER, 18) STRIN, 19) HAIRS, 20) SOURI, 21) EROTI, 22) VIRTU, 23) STRIP, 24) HELLO, 25) PIEDD, 26) DONNA, 27) DIVAN, 28) MINIE, 29) FORME, 30) EPOUS, 31) BELLE, 32) HABIT, 33) JARET, 34) PANAR, 35) GONAD, 36) APHRO, 37) CONTR, 38) CUISS, 39) PILEU, 40) LANGS, 41) BISOU, 42) ERECT, 43) DSOUS, 44) COMPA, 45) PANTY, 46) LOLOS, 47) SESAM, 48) ORGAS, 49) JOUII.

### BOULDER DASH

Nintendo, Glizda

Kody: 02) 635870, 03) 840137, 04) 840967, 05) 225378, 06) 752053.

C-64, M&M'S

W czasie gry naciśnij dwa razy RESTORE – dostaniesz się do menu treningowego i ekranu wyboru poziomów.

### BUNDESLIGA MANAGER

C-64, Makers

Kup od razu Smolarka. To najlepszy piłkarz dostępny w trzeciej i drugiej lidze.

### CANNON FODDER

Amiga, Bartłomiej Ustowski

W dwunastej misji w czwartym etapie w prawym górnym rogu planszy stoi bałwan. Trzeba go rozwalić. Zostanie po nim skrzynka, która daje nieśmiertelność. W dwunastej misji w szóstym etapie fabrykę można rozwalić działkiem, które są na niej znajduje (trzeba strzelać w drzwi aż do skutku)

Amiga, Dariusz K. i Tato

W misji 12 w etapie 6 wystarczy ruszyć jednym ludzikiem jak kamikadze w stronę helikoptera wroga niszcząc wszystko co wejdzie pod lufę (łącznie z helikopterem z czerwoną żarówką na dachu). Potem zrób rundę dookoła fabryki rozwalając działka. Z prawej strony fabryki można wejść na działko (są tam schody). Teraz rozwal wszystko (hangary) naokoło fabryki a potem strzelaj w drzwi. Jeśli drzwi nie wylecą to idź do działka w prawym dolnym rogu ekranu i strzelaj w dach fabryki – efekt murowany.

### CAR VUP

Amiga, Piotruś 2

Wpisz na listę wyników jedno z poniższych słów: R.J.TOONE – nieskończona liczba żyć, BUMPER – nieskończona liczba bumperów, PUSSY CAT – dodatkowe 9 żyć, WOOARRGH – speed turn, WHOOPSIE – początek na prehistorycznym poziomie, ARNIE – 100000 punktów.

### CIVILIZATION

Amiga, Michał i Maciej Jakubiak

Kiedy chodzisz settlerem po drogach (ROAD) i masz ruch 0.1, to włącz mu fortyfikacje (F) i wyłącz naciskając lewy przycisk myszy. Masz ponownie 1 ruch.

### CLOCKWISER

Amiga, Ryszard Wrzesiński

Kody do leveli: 2) QWERTYUI, 3) HOTSSSSS, 4) MANINANU, 5) KREZUWEE, 6) STALIOPA, 7) ZWEETSOK, 8) LAARSMIO, 9) PORFEDIE, 10) DERFGENO, 11) IELBEDIE, 12) BRABEKIL, 13) PLUISJES, 14) ATSEWENT, 15) CHACHOLI, 16) PIROWARF, 17) JILSAPOI, 18) DRILBILL, 19) FLOSEPIL, 20) BLUBSALF, 21) MEGABYTE, 22) YABADABA, 23) KRAKAMIK, 24) KIKASTIK, 25) OKIDOKIH, 26) HATSEKIE, 27) OSSEFROS, 28) GRATGOPL, 29) HUIPERTU, 30) OLKEPOLK, 31) HATSJIEH, 32) GRUMPIER, 33) AIAKKIJA, 34) BRUIMBIE, 35) KWEZELTA, 36) GRINOLDE, 37) RHINBOLD, 38) HUIFREZI, 39) OEPSADAI, 40) PEAHSOUP, 41) HASHNIPO, 42) AKIRAJAN, 43) BEBIBOLK, 44) SPRITSOR, 45) FLUIMPIE, 46) GNEZOLIP, 47) PILIPOLT, 48) POLKAZAR, 49) SNOZALAF, 50) PRETOVYT, 51) BLAARZAK, 52) KWEENIET, 53) WALDRILK, 54) CHRIETIT, 55) SLISTOPI, 56) DRUIPIDO, 57) PLUGHOIK, 58) GROEZELT, 59) REMMELGK, 60) KROKKULN, 61) ALLEMAFP, 62) KIKELSTO, 63) PARAZAKS, 64) BIBOBATS, 65) PEPODROL, 66) HATSIKOO, 67) PERIDORO, 68) ADROPORI, 69) RUISLIBS, 70) FIDDELEH, 71) FOFOFOFO, 72) PIELEMOS, 73) BIBELEBO, 74) BELLEBEE, 75) FIDELDOM, 76) ZWAZZAZZ, 77) BRAZMRAZ, 78) FLOBBEDO, 79) DIDELDEE, 80) MALLABOO, 81) JITNEFOO, 82) SNITNEDO, 83) RUDOBORO, 84) BOLIBELI, 85) REFKELEN, 86) ZEBEDEBO, 87) BOODJING, 88) KRIKEPIK, 89) DIDODEDO, 90) SCHEBEDO, 91) NITNEJOO, 92) FITNEDOB, 93) LAUWMAUW, 94) VUUAAUMK, 95) VOELBOEL, 96) DUBBELUP, 97) DRIBELDI, 98) DROLZWAK, 99) KWAKSLAB, 100) FLABDRAB.

### COLONIZATION

PC, DOMEL

Weź na warsztat (np. NCEDIT) plik MENU.TXT. Znajdź w nim linię @COLONIZOPEDIA i usuń ją oraz wszystkie nastepne aż do @END. Obrobiony plik nagraj na dysk i włącz grę. W menu głównym zamiast opcji COLONIZOPEDIA zobaczysz opcję CHEAT, za pomocą której można dodać sobie oddziały, pieniądze i parę innych rzeczy.

**COLORS**
PC, ST i REM
Kody: 10) HUGO SUBS, 15) ELSZALLAS.

**CONQUEST OF THE LONGBOW**
PC, MC USI
Hasło do otwarcia skrzynki biskupa: DESIGNO.

**CRYSTALS OF ZONG**
C-64, M&M'S
Znaczenie niektórych przedmiotów: Miecz – czasowa możliwość zabicia stworków, Pochodnia – odnowa czasu, Klucz – otwiera jedną ze skrytek, Drabinka – przejście do następnego etapu. Inne pierdółki – punkty. Na dole ekranu małymi cyferkami jest zaznaczone do skrytki z którego pokoju masz klucze i z których skrytek już wziąłeś przedmioty.

**CYBERDYNE WARRIOR 3+**
C-64, Dariusz Maryan
Gdy wpadniesz do komnaty z czaszką i nie będziesz mógł wyjść, wciśnij Q.

**CYBERMORPH**
Jaguar, Maciej Danielczyk
Kody: 1) 1008, 2) 1328, 3) 9325, 4) 9226, 5) 3444. Gdy zaczniesz grę nie wpisuj od razu kodu tylko zbierz całą broń i życia na pierwszych planetach. Jeśli chcesz wejść do bonusa, musisz na jednej z ośmiu planet w galaktyce znaleźć ciemnoniebieski pierścień.

**DEATH MASK**
Amiga, Jasiek, Bogdan Hołubowski, Krzysztof Dąbrowski, Tomasz Sikorski, Michał Kowalski, Myszkamiki i Killer, Mariusz „Punisher" Pośpiech, Paweł „Magic" Dziennik, Kuba Rejch, Grzegorz „Chytek" Chytkowski, Dr. ACE & Mc DD
Kody: 1) 0000, 2) 52385, 3) 22428, 4) 84843, 5) 22087, 6) 38641, 7) 06395, 8) 33224, 9) 35527, 10) 48962, 11) 65074, 12) 62438, 13) 28383, 14) 85325, 15) 10769, 16) 25324, 17) 43542, 18) 62156, 19) 84678, 20) 57093, 21) 29264, 22) 47446, 23) 75330, 24) 82855, 25) 58474, 26) 38392, 27) 55276, 28) 68163, 29) 75156, 30) 70948, 31) 54334, 32) 39814, 33) 52262, 34) 73164.

**DESERT STRIKE**
PC, McGregor
Kody: 2) CMMKSMMM4, 3) CMNF8MMMK.

**DEUTEROS**
Amiga, MARTY
Po wynalezieniu tłumacza (COMMS POD) możesz wymieniać surowce z humanoidami. Za jeden surowiec otrzymujesz zawsze jednakową ilość drugiego, który mu odpowiada. Pary surowców: IRON – SILICA, TITANIUM – COPPER, CARBON – ALUMINIUM, HELIUM – DEUTERIUM, GOLD – PALADIUM, METAN – HYDROGEN, SILVER – PLATINUM.

**DOOM 2**
PC, Michał&Błażej Świerzbińscy
Uruchom plik SETUP i naciśnij F1. Ciekawe menu.
Alex Pawłowski
Podczas gry, nie wykonując żadnej innej czynności napisz na klawiaturze: idclev31 – wgra się pierwszy level z pierwszego epizodu z Wolfenstein 3D, idclev32 – wgra się ostatni level z pierwszego epizodu z Wolfenstein 3D.

**DOUBLE DRAGON 3**
PC, Aragorn
Walcząc z Kleopatrą używaj tylko pięści. W pozostałych przypadkach wal kopami z wyskoku.

**DR. CHAOS**
Nintendo, Mac Gyver
Kod do pierwszej planszy: 640CHXN99KAR53KW54.

**DUNE CD**
PC, Jarek „Tommy Lee"
Gra zawiera kilkanaście urywków z filmu Davida Lyncha „DUNE", a nie ma o tym słowa w instrukcji programu. Aby je obejrzeć należy kliknąć kursorem na książce znajdującej się w lewym dolnym rogu, gdy aktywny jest standardowy widok „oczami Paula". Przewracając stronice czasem można dostrzec coś co wygląda na kawałek taśmy filmowej (w prawej górnej stronie kartki). Wystarczy wtedy najechać na nią kursorem, kliknąć, przyciemnić światło i dać się ponieść atmosferze niesionej przez obrazy doskonale uzupełnione nastrojową muzyką TOTO. Nowe stronice książki (Kronika Diuny), są dopisywane w miarę rozwoju sytuacji w grze, co daje dodatkową motywację do jej ukończenia (no, może do dojścia do momentu, gdy Jessica powie Paulowi, że jego oczy są już całkiem niebieskie, bo potem nie ma już dalszych filmików).

**ECSTATICA**
PC, Hrabek
Wskazówki: 1) W jednym z pokoi jest zielona szafa, możesz się w niej schować gdy goni cię wampir lub co innego. 2) W tym samym pokoju znajduje się stół, na którym leży nóż. Gdy weźmiesz nóż, stół się na ciebie rzuci. 3) W domu z tabliczką jest zbroja i miecz (zbroi nie radzę używać), 4) W jednym z pokoi jest kominek, gdy potwór cię goni wejdź tam, a wyskoczysz przez komin na dach. 5) Tam gdzie była dziewczynka jest pokoik, w którym możesz odpoczywać.

**EVOLUTION DINO DUDES**
Jaguar, Maciej Danielczyk
Wyłączenie czasu: w okienku, w którym wpisuje się hasło wyczyść ekranik (kursor na AC i wciśnij klawisz), następnie wpisz TI-

ME STANDS i naciśnij OK, usłyszysz dźwięk, teraz znów wyczyść ekranik i wpisz STILL FOREVER i znów OK. Usłyszysz drugi dźwięk – teraz czas jest zatrzymany. Aby uzyskać nieskończoną liczbę żyć zrób tak samo tylko z hasłami: ONCE DEAD i TWICE BORN.

### EYE OF THE BEHOLDER

Amiga, Jacek Wieczorek

Gdy spotkasz zielonego stwora, podejdź do niego blisko i nagraj stan gry. Po załadowaniu gry z powrotem potwór zniknie.

### FIFA WORLD CUP

Amiga, Kombiner Men

Turniej. Eliminacje: BBBWWDOC, BBBWWPGN, BBBWWVOBO, 1/16 finału: BBBWW1GQZ, ćwierćfinał: BBBWW3GQFT, półfinał: BBBWW4OQK5, finał: BBBWW50QJ5.

### FIRE FORCE

Amiga, Aragorn

W misji 3 rakiety niszcz granatami. Są o wiele lżejsze od ładunków wybuchowych. W misjach 4 i 9 można używać WEST GERMAN H&K, magazynkami są MP5 H&K MAGS.. Broń ta jest na tyle cicha, że nie zaalarmuje wroga.

### GEAR WORKS

Amiga, Marcin Chalczyński

Dalsze kody: 10) 5012, 11) 6511, 12) 8562.

### GIANA SISTERS

C-64, Krzysztof Mydłowski

Niewzięcie lizaka dającego życie powoduje, że można chodzić po ogniu.

### GUNSHIP 2000

PC, Maciej „COMANCHE" Grządziel

Nigdy, nawet gdy masz włączony AVOIDANCE, nie przelatuj przez kaniony prostopadle do nich (ani przez strome góry). Rozwalisz się i będą musieli cię zbierać. Jak już cię pozbierają, to na ekranie dowództwa wybierz dolną szufladę w lewym dolnym rogu. pojawią się twoje dane i napisy. Wciśnij ENTER, a ostatnia misja zostanie skasowana.

### HUMANS

PC, Tomasz Pisula, Mirosław Pośpiech

Pasują kody z Amigi.

### ISHAR 3

Amiga, Jacek Wieczorek

Podczas wędrówki po mieście, w każdym sklepie możesz coś zwędzić. Wejdź do sklepu i wybierz przedmiot. Następnie kliknij na ikonę bohatera, który nie ma pieniędzy i już.

### JAMMIT

PC, Karol Madaj

Kody: 1) MRKYMCY, 2) DWGTSTN, 3) HNSFJLD, 4) TRYBRNM, 5) BRNMCMN, 6) DMDWYDZ, 7) JSPHKSC.

### JETSTRIKE

Amiga, Porfirion

Kody: 2) TDEJQNQL, 3) JHALMROB, 4) RZWVUVCP, 5) VZQRUDOP, 6) HTETAPOJ, 7) NFYHOTAR, 8) RPSREBSX, 9) TREFCPMJ, 10) XHYJMVKX, 11) HHSFMBQX, 12) HXEXWPWV. Na początku każdego levelu wybierz SU-25 i załaduj go w całości



rys. Sebastian Biliński

MAVERICKAMI. W czasie lotu zniszcz wszystkie wyrzutnie SAM, a pozostałe misje na tym levelu będą łatwiejsze i bezpieczniejsze.

### JOHN MADDEN FOOTBALL

Amiga, Kombiner Men

Ćwierćfinał – 6662300, półfinał – 6272300, finał – 6672300.

### JOSH

C-64, Jacek Grobelny

Kod do planszy jest równocześnie wyrazem jaki trzeba ułożyć z porozrzucanych liter: 01) DD, 02) OF, 03) EQ, 04) MUM, 05) EGG, 06) DXS, 07) VIP, 08) BOBO, 09) LOGO, 10) COOL, 11) JOSH, 12) SOME, 13) KING, 14) SANE, 15) MUMMY, 16) OOOPS, 17) PUPIL, 18) WATTS, 19) TEACH, 20) CALYX, 21) BASIC, 22) FOCUS, 23) ROCKY, 24) HORROR, 25) ENGINE, 26) LUENEN, 27) DIVINE, 28) EXCESS, 29) PASCAL, 30) KOYTKA, 31) SUMMIX, 32) SHOOL, 33) SECRET, 34) DIGITAL, 35) KONCINA, 36) SILENCE, 37) STOOPID, 38) GERMANY, 39) CYNTHIA, 40) FEIWEIER, 41) ODENDAHL, 42) INSANITY, 43) COMPLETE, 44) CONQUEST, 45) ROLLOVER, 46) FREAKFAST, 47) BEAUTIFUL, 49) WONDERFUL, 50) DEFLECTION, 51) LASTLEVEL.

### JUNGLE STRIKE (AGA)

Amiga, Przemysław Pindor

Kody do misji: 2) RVWHFDKR4H5, 3) 95DXNL4MZYW, 4) X7GKW46PF3S, 5) VHPGFW7LGFR, 6) W756H39VSPH, 7) TN6GK39XVNB, 8) 7LC3RXT7N6N, 9) N4GKW4MHPJ3, End) L5FDRSHPGFB.

### JUNGLE STRIKE

Amiga, Tomasz „FISZ" i Krzysztof „MAX"

Kody: 2) RX6CZJD3N67, 3) 9VWPCY397SV, 4) X7PDKXWNMZD, 5) VMJYTGZF979, 6) W74PFV7LGYV, 7) TNCKX6PGCK7, 8) 74MZRTL4SCZ, 9) NS6DVSHPGYW.

Krzysztof Jabłoński

Kody: RXMYXVTLZYV, 96F97NL6CDX, XNMHDRXTSJ3, VMDVMKB9LCR, W74ZKTLSZ9G, TNZJRL6MHKN, 74HJYTL4SFB, NSPC9V7NLZF, L6ZY7L6MHKT.

### K-240

Amiga

Marcin Chalczyński

Gdy twoja flota zatrzyma się w przestrzeni (z powodu jakichś fal magnetycznych) kliknij w panelu głównym na ikonę dysku. Następnie użyj opcję ALIEN i wybierz rasę, z którą ostatnio walczyłeś. Po powrocie do gry statki będą leciały do celu.

### KEN'S LABIRYNTH

Piotr Baryka

Podejdź do małej dźwigni w ścianie i naciśnij SPACE. Pomalutku odnowi ci się energia.

### KNIGHTS OF THE SKY

Amiga, Kaliber 9mm

Jeśli zablokuje ci się karabin naciskaj klawisz „U" aż do skutku.

### LEMMINGS

C-64, Jan Krawczyk

Wpisz jako kod: WANNABFREE, a przejdziesz każdą planszę po skończeniu się czasu.

### LEMMINGS

Amiga, Grzegorz Gomuła

Kody dla dwóch graczy: 2) IHPTDIJCKN, 3) LPTDIJADKK, 4) PTDIJILEKO, 5) TDIJAHTFKM, 6) DIJIHTTGKF, 7) IJALTTDHKS.

### LETHAL EXCESS

Amiga, Paweł Daniluk

Na obrazku tytułowym wpisz: COKE. Teraz klawiszami F1-F10 zmieniasz rodzaje broni.

### LIFE AND DEATH

PC, Marty

W jednej z szuflad znajdują się strzykawki z lekami. W strzykawkach znajdują się: A – atropina, L – lidocyna, D – dopamina, B – antybiotyki. Używaj ich zgodnie z radami twoich asystentów.

### LOGICAL

PC, Michał&Błażej Świerzbińscy

Pasują kody z Amigi zamieszczone w SS'6.

Atari ST, Amiga, Maciej Cholewczyński

Wpisz ELO WANTS XX, gdzie XX to numer levelu, od którego chcesz zacząć (od 00 do 99).

### LOST VIKINGS

Amiga, Tom 90210

Klawisze pomocnicze: P – wyjście z levelu, X – wyjście z gry, S – pobieranie informacji przy znakach zapytania, wciskanie przycisków i przełączników, pompowanie powietrza, E – wykorzystywanie wcześniej zebranych rzeczy (klucze, bomby, jedzenie), TAB – zamiana wcześniej zebranych rzeczy, D – Baleog strzela z łuku, Erik w czasie biegu rozbija głową mur, HELP i DEL – zmiana wikinga.

### MAD DOG

PC, Adam Frąckowiak

Gdy znajdziesz się w kopalni by uniknąć wybuchu i śmierci strzel do trzech rzeczy: kilofa, lampy naftowej i tabliczki wiszącej nad wejściem. Jeżeli tego nie uczynisz ominie cię przyjemność strzelania do butelek.

### MAGIC POCKETS

PC, Mark & Larry

Dwa ostatnie kody: 24) 6067, 25) 5139.

### MANIAC MANSION

C-64, ADI

Gdy podejdziesz do wycieraczki, podnieś ją a znajdziesz klucz. Kluczem otwórz drzwi. W ciemnych pokojach szukaj lampy. Aby wejść do pokoju mamusi i wziąć klucz, wejdź do pokoju, zaraz wyjdź, i odejdź kawałek. Do drzwi mamusi postaw przedtem innego gostka. Gdy ona weźmie go do lochu wejdź i weź klucz, a pod drzwiami postaw ostatniego gostka, a ty zwiewaj. W pokoju z maszyną do pisania podejdź do nie do końca pomalowanej ściany i ustaw USE PAINT REMOVER – odsłonią się drzwi.

### MEAN AREAS

Amiga, Jacek Wieczorek

Jako hasło wpisz CHEAT – znajdziesz się w dodatkowym etapie. Zbierz tam przedmiot w kształcie UFO a uaktywnisz klawisze specjalne.

### MEGALOMANIA

PC, Jaromir Król

Wpisz kod: FVVBKGCPFTG – interesujący efekt.

### MOONFALL

C-64, Jan Krawczyk

Działko plazmowe naładuje się tylko podczas burzy.

### MORTAL KOMBAT

Amiga, Luk

Grając KANO przytrzymaj FIRE i wykonaj KANO BALL (cały czas trzymaj FIRE). LIU KANG może robić FATALITY z każdej odległości. Warunek: z dalszej odległości należy dwa razy okręcić joystick.

Mariusz „Punisher" Pośpiech

Wpisz CARRUTHERS MUTILATION MU – Cheat Menu. W momencie „czerwonych liter" wpisz VAMPIRE – gra zostanie ocenzurowana.

### MORTAL KOMBAT 2

Amiga, Krzysztof Dąbrowski

KINTARO można bardzo łatwo pokonać techniką: SCORPION – SZNUROWADŁO (L L F) i CIOS W PODBRÓDEK (D F). Wygrana na 100%.

**MR. ROBOT**
Atari XL/XE, Paweł Zawadzki
Są plansze, na których znajdują się dwa życia. Zbierz je i się zabij. Wziąłeś dwa a straciłeś jedno. Gdy po stracie grasz znowu, na planszy są następne dwa życia! Ten numer możesz powtarzać w nieskończoność.

**NEW ZEALAND STORY**
Amiga, Piotruś 2
Zatrzymaj grę, naciśnij M, wpisz: MOTHERFUCKEMKIWIBASTARDS. Teraz masz nieskończoną liczbę żyć. Na poziomach 2 i 4 zatrzymaj się przy wejściu do pokoju z dużą ośmiornicą i strzel parę razy w prawo. Znajdziesz się, odpowiednio, na poziomach 3 i 5.

**NICKY BOOM**
Amiga, Tom 90210, Remigiusz Felcenloben
Kody do leveli: 1) NOTLOM, 2) MEDIT, 3) KRATTY, 4) MIRTES, 5) ARRAX, 6) JANIR, 7) TRINOS, 8) SIXAN.

**OH NO! MORE LEMMINGS**
Amiga, Lord Vader
Kody. Tame: 2) IHRTDNCCAD, 3) LRTDLCADAO, 4) RTDLCILEAH, 5) TDLCAHTFAO, 6) DLCKHVTGAL, 7) LCCLVTDHAI, 8) CILVTDLLAP, 9) CAHRUDLJAR, 10) IHRUDLCKAK, 11) LRUDLCCLAJ, 12) RUDLCKLMAS, 13) UDLCAHVNAJ, 14) DLCIHVUDPAP, 15) LCALVUDPAP, 16) CIMVWLHOAP, 17) CAHRTFLBBL, 18) IHRTFLCCBE, 19) LRTFLCADBR, 20) RTFLCILEBK. Poziom Crazy: 1) TFLCAHVFBO, 2) FLCKHTTGBM, 3) LCALVTFMBJ.

**PINBALL FANTASIES**
Amiga, Jacek Stein
Kody do gry: EARTHQUAKE, VACUUM CLEANER, EXTRA BALLS, ANDREAS, ULF, FAIRPLAY, DIGITAL ILLUSIONS, THE SILENTS, FREDRIK, BARRY, CREW.

**POLICE QUEST 3**
Amiga, Baloo
Szyfr otwierający szafkę na pierwszym piętrze to 776.

**POPULOUS**
Amiga, Porfirion
Tworząc boga, wpisz jako hasło: ADKITAKDUGZLRGWZ, a będziesz miał wszystkie umiejętności na maxa!

**PREMIER MANAGER 2**
Amiga, Porfirion
Dobrym sposobem na zarobienie pieniędzy jest zatrudnienie YOUNG TEAM Scouta (łowcę młodych talentów), Każdego znalezionego zawodnika promujemy do składu i sprzedajemy z zyskiem 4 tygodnie później. Najlepsze ustawienie to 5-2-3, z NORMAL PASSING i TACKLING, NEAREST MAN MARKING, MEDIUM RANGE SHOOTING i LONG BALL. Z takim ustawieniem nikt ci nie podskoczy.

**PRIDE**
C-64, Jacek Grobelny
Dodatkowe kody: 9) IN A BIG COUNTRY, 10) WITHIN THE LIGHT.

**PUSHOVER**
Atari ST, Artur „Slash"
Kody: 1) 00512, 2) 01536, 3) 01024, 4) 03072, 5) 03584, 6) 02560, 7) 02048, 8) 06144, 9) 06656, 10) 07680, 11) 07168, 12) 05120, 13) 05632, 14) 04608.

**Q-10 TANKBUSTER**
C-64, Czubek
Gdy dolecisz do końca levelu i wyleci do ciebie wielki zły samolot, poleć maksymalnie w górę i spokojnie strzelaj.

**QUARANTINE**
PC, Snaco i Makòś, Artur Szarecki, Maciej „Max" Pędziwiatr, The Fighter
Kody: 1) OMNICORP IS ALL KNOWING, 2) KEEP THE OPRESSOR OPRESSING, 3) THE MEEK SHALL INHERIT ZILH, 4) HAVE YOU HAD YOUR HYDERGINE TODAY, 6) KEMO CITY A NICE PLACE TO VISIT.

**RAILROAD TYCOON DELUXE**
PC, Piotr „the Karaluch" Kalarus
Naciśnij klawisz F1 (Regional Display), trzymaj SHIFT + „~" (tylda), następnie naciskaj kolejno klawisze: 1, 2, 3, 4. Spowoduje to każdorazowo przypływ 500.000$ do twojej kieszeni. Maksymalny przyrost to ok. 30.000.000$.

**ROGER RABBIT**
Amiga, Jacek Wieczorek
Aby bez problemu skończyć etap wciśnij jednocześnie: ALT+CTRL+F5.

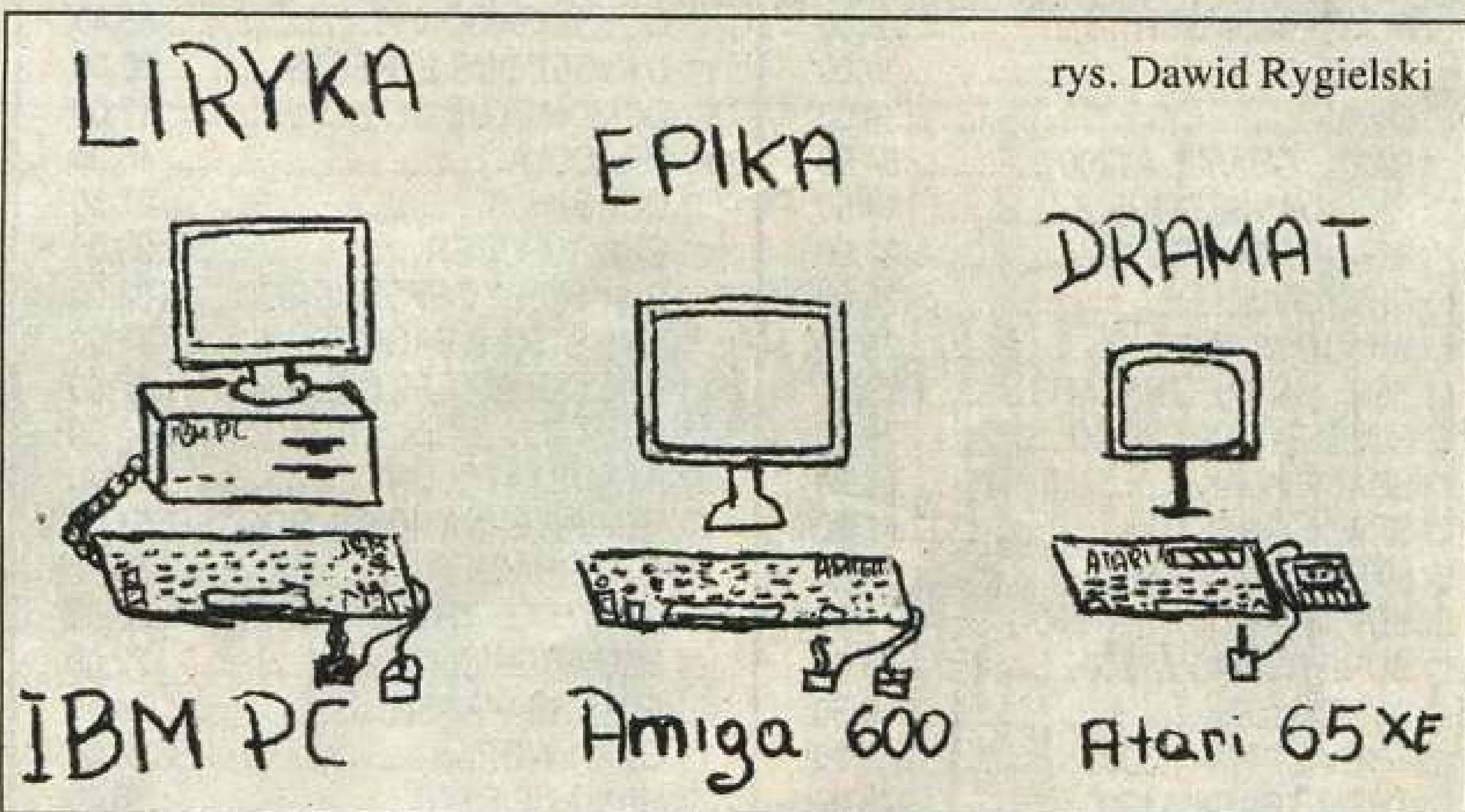
**ROLAND'S RAT RACE**
C-64, Jaromir Król
Do High Score wpisz się jako THE.YOUNG.ONES. lub YOUNG.ONES. (po każdym wyrazie ma być kropka). Wszystko będzie na max i nieskończone.

**ROOSTER 2**
Amiga, Michał Babicz
W menu gry wpisz jako hasło słowo WETERAN. Możesz wziąć więcej amunicji i apteczek.

**RUFF'N'TUMBLE**
Amiga, Mateusz „KAZIK" Kaźmierski, Krzysztof Dąbrowski, Michał Kowalski, Paweł Płaza
Kody: 1) 6581, 2) 3178, 3) 8392, 4) 7339

**SABOTEUR**
C-64, M&M'S
Gdy znajdziesz bombę, szybko bierz ją i zostawiaj kilka razy w tym samym miejscu. Za każde zostawienie masz 10000$. Uważaj tylko, by nie przekręcić licznika.

**SABRE TEAM**
Amiga, Baloo
Nie wystarczy pozostawić żołnierzowi zapas punktów ruchu, trzeba jeszcze odpowiednio go ustawić (twarzą do kierunku zagrożenia), inaczej nie zareaguje.



rys. Dawid Rygielski

**RICK DANGEROUS 2**
C-64, Adam Bemben
W czwartej planszy Ameryki strzel w wiszącego nietoperza. Zleci on na dół, a ty zeskocz w ślad za nim. W szóstej planszy Egiptu strzel w ścianę, a kamień wiszący u góry spadnie na twój poziom. Wejdź na niego i poczekaj – zjedziesz niżej. Zejdź z niego i pójdź na dół – jesteś na następnej planszy.

**RISK**
C-64, M&M'S
W czasie intro firmy IKARI wciśnij i przytrzymaj FIRE w joystícku podłączonym do portu drugiego. Bardzo ciekawy efekt po kilku sekundach (dotyczy wersji kasetowej).

**SANGO FIGHTER**
PC, Bodzio
Jeśli grasz z opcją STORY MODE to aby pokonać żołnierzy stań w prawym rogu i kiedy usłyszysz gościa obok atakuj – efekt murowany.

**SENSIBLE WORLD OF SOCCER**
Amiga, Tomasz Januszyk
Gdy grasz CAREER (kariera) to każde wciśnięcie M daje jeden milion.

**SETTLERS**
Amiga, Jacko
Jeśli przeciwnik ma drogę tuż obok granicy, zbuduj po swojej stronie drogę równoległą do tamtej i postaw na niej chorągiewkę. Naciśnij LMB i PMB. Pokaże się ikona z chorągiewką, a pod nią trzy strzałki na zielonym tle. Naciśnij na nie i masz już przejście graniczne. Ludzie wroga noszą towary, a nawet jego rycerze przechodzą na twoją stronę (działa także na odwrót!).

**SHADOW OF THE BEAST 3**
Amiga, Paweł Daniluk
Na planszy informacyjnej naciśnij PPM+F2+F7 – nieskończone życie.

**SHIFTRIX**
Atari ST, Amiga, Maciej Cholewczyński
Kody do leveli: 5) FISH, 10) HOLE, 15) MICE, 20) DARK, 25) PARK, 30) CURE, 35) DEAD, 36) WAVE, 45) TSOM.

**SKY HIGH STUNTMAN**
C-64, Tygrysia Maska
W połowie lewelu pierwszego znajduje się duży statek, gdy płynie w lewo strzelaj blisko lewej burty aż wybuchnie. Uważaj, możesz stracić życie.

**SPEEDBALL 2**
Amiga, RYGAR
Opis rzeczy, które można dokupić (wraz ze skrótami): BITMAP SHADES (AGR) – podnosi poziom agresji, BARGE PADS (ATT) – Podnosi poziom ataku, CHEST GUARD (DEF) – podnosi poziom obrony, SPEED BOOTS (SPD) – Podnosi prędkość, POWER ELBOWS (THR) – podnosi poziom rzutu piłką, THUNDER THIGHS (STA) – podnosi poziom wytrzymałości, BRAIN BOOTS (INT) – podnosi poziom inteligencji.

**SPHERICAL**
Atari ST, Sławomir Cichosz
Kody. 1 Player: 9) RADAGAST, 19) YARMAK, 39) ORCSLAYER, 59) SKYFIRE, 79) MIRGAL, 2 Player: 9) GHANIMA, 19) GLIEP, 39) MOURN BLADE, 59) JADAWIN, 79) ILLUMINATUS.

**STACK UP**
C-64, M&M'S
Naciśnij C w czasie intro TRIAD – nieskończone kredyty. W czasie gry naciśnij F7. Teraz F1 – koniec gry, F5 – zmieniasz spadające przedmioty, F3 – wracasz do gry.

**STAR GOOSE**
Atari ST, Maciej Cholewczyński
Podczas gry przyciśnij F1 – nieskończona liczba tabliczek.

**STARQUAKE**
Atari ST, Sławomir Cichosz
Kody teleportów: 1) TABET, 2) HINDI, 3) KWANG, 4) ROKEA, 5) SOLUM, 6) CWORE, 7) KALED, 8) TSOIN, 9) BORNO, 10) SOCHI,

11) FLIED, 12) NICHA, 13) LUANG, 14) CHING, 15) DAVRO

### STORM SVIW

Amiga, Mariusz „Punisher" Pośpiech
Wpisz podczas gry: NCC-1701. (z kropką) – nieśmiertelność.

### STRIKE COMMANDER

PC, Piotr Rozalski
Kiedy chcesz zbombardować lotnisko (pas startowy), nadleć nań tak jakbyś chciał lądować, na małej wysokości i gdy będziesz miał pas w F8, zrzuć Durandale. W pierwszej misji w Andes Mallorca warto spożytkować cztery Mavericki kupione przez Sterna. Działko świetnie rozwala wszystko co na ziemi, a nic nie kosztuje. Aby uciszyć działa plot (AAA) koloru zielonego, zniszcz pobliski radar.

### SUPAPLEX

PC, Tomasz Pisula
Jeśli chcesz etapom nadać status zaliczonych, zmienić swój czas itp. to wyedytuj diskeditorem plik player.lst. Plik podzielony jest na części, z których każda odpowiada któremuś z zapisanych graczy. W pierwszej linii (dla danego gracza) pierwsze pary liczb to imię i czas gry. Eksperymentując można ten czas wybitnie skrócić. Następnie pojawiają się już tylko pary cyfr: 00, 01 i 02. Każda para cyfr to jeden level, a ich znaczenie to: 00 – level, w którym cię jeszcze nie było, 01 – level zaliczony, 02 – level ominięty. Najlepiej pozamieniać wszystko na 01 i potem grać na dowolnie wybranym etapie.

### SUPER STARDUST (AGA)

Amiga, Przemysław Pindor
Kody do leveli: 2) za łatwy żeby podawać kod, 3) CESUQAAAGLM, 4) DFSTQTAAHOD, 5) EASSQTAAHTP.

### SWORD OF SODAN

Amiga, Tomasz „Ripper" Szumiec
W High Score wpisz się jako NANCY to otrzymasz nieskończoną liczbę żyć.

### SYNDICATE

Amiga, Remigiusz Falcenloben
Nazwy kompanii: NUK THEM – start w dowolnie wybranym kraju, OWN THEM – wszystkie kraje są twoje, MARKS TEAM – wszystko wynalezione, WATCH THE CLOCK – czas płynie szybciej, ROB A BANK – masz 10 mln$.

### TAJEMNICA STATUETKI

PC, Mirosław Gurba
Odpowiednie proporcje drinków podawanych w barze: GIN – 2, EL PRESIDENT – 3, CUBA LIBRE – 2, ULYSSESA – 2, PIWO – GENUINE GRAFT.

### TEST DRIVE

PC, Fuckman
Łatwo się zorientować, czy jedziesz w dobrą czy złą stronę: znaki muszą być zawsze po prawej.

### THEME PARK

Amiga, Marcin Chalczyński
Wciśnij ALT i napisz: WKLCDNKSTIUQVAB. Forsa na plus o 5000$.
PC, Master-B
Na początku gry do NICKNAME wpisz THEMEPAR. 16 milionów kasy.
Łukasz Pardela
Po rozpoczęciu gry użyj, z górnego menu, opcji RESTART GAME. Gra rozpocznie się od nowa ale będziesz miał dwa razy więcej wynalazków i dwa razy więcej K.

### TOP GUN

Game Boy, Filip Węgierski
Kody: 2) W87WQQZ, 3) &&SKQQW, 4) P8N2QQ8, 5) K82QWQ8, 6) C84NWQT.

### USS JOHN YOUNG

C-64, Robin
Zakończenie misji przed czasem – kombinacja Q+W+E+D. Pauza – SPACE.

### WARLORD

PC, Piotr Chmiel
Wciśnij ALT+F2 – niespodzianka.



Koszykówka jest drugim po piłce nożnej najliczniej reprezentowanym w grach sportem. Wystarczy przypomnieć takie stare hity jak: CELTICS VS. LAKERS, TV SPORTS BASKETBALL, JAMMIT czy wciąż rozpalający wyobraźnię JORDAN IN FLIGHT (opis w SS'7). Ten ostatni produkt ustalił szczególnie wysoką poprzeczkę dla swych następców.

NCAA BASKETBALL 2 jest symulacją amerykańskiej koszykówki w wydaniu amatorskim, a ściśle rzecz biorąc uniwersyteckim. Sposób prezentacji wydarzeń na boisku nawiązuje do JORDANA, podobnie jak naturalistyczne odwzorowanie sylwetek zawodników. Grafika i animacja postaci wydaje się jednak o oczko gorsza. Z drugiej strony, mamy na placu gry aż dziesięciu zawodników, a gra odbywa się na oba kosze. Nie jest to więc ułomna trójkowa koszykówka jak w JORDAN IN FLIGHT.





*Zmasowana obrona Missouri*





*Rzuty wolne O'Lineya.*



# NCAA BASKE

## KONFIGURACJA I STEROWANIE

NCAA może być elastycznie dostosowana do twoich potrzeb. Możesz regulować szybkość gry, szczegółowość grafiki, dźwięk a nawet kolor tła. Dzięki temu grę można dopasować do właściwości dowolnego growego sprzętu. Inną niezwykle przydatną możliwością jest ustalanie zasad, według których rozgrywany będzie mecz. Drużyna może liczyć od dwóch do pięciu zawodników, mecz od dwóch do czterech części. Można też regulować czas trwania połowy (tercji, kwarty) meczu, oraz czas na rozegranie akcji. Dzięki temu z koszykówki amatorskiej (czas gry – 2 razy po 20 minut) można przesiąść się na zawodową (4 razy po 12 minut) ograniczając przy tym czas na rozegranie akcji (SHOT CLOCK) z 35 do 24 sekund.

Sterowanie grą może odbywać się przy pomocy klawiatury, myszy lub joysticka. Najwygodniej jest sterować joyem lub z klawiatury numerycznej (KEYPAD). Pierwszy FIRE (na keypadzie – 5) służy do oddania rzutu na kosz (lub bloku), krótkie przyciśnięcie drugiego FIRE (keypad 0) umożliwia wykonanie podania, trzeba tylko skierować joya w stronę zgodną ze strzałką jaka ukaże się nad zawodnikiem, do którego chcesz podać. Długie przytrzymanie drugiego FIRE wyświetli dostępny zestaw zagrań zespołowych. Szczególnie istotne jest to w obronie, gdzie możesz wybrać krycie każdy swego (MAN ON MAN), lub którąś z obron strefowych (ZONE).

## ROZGRYWKA

Koszykówka amatorska to nie NBA. Obrona strefowa i długi czas na rozegranie akcji nie nadają jej dynamicznego charakteru. Czuć to także w NCAA Basketball. Komputerowi zawodnicy lubią długo dryblować, rzadko decydują się na dynamiczne wejścia pod tablicę. Próby indywidualnych akcji są ślamazarne – zamiast jednego zwodu i dynamicznego dwutaktu, zawodnik kozłuje dziesięć, piętnaście, dwadzieścia sekund, próbując w beznadziejnym stylu wymanewrować obrońcę.

Podobnie jak i w JORDANIE, nie udało się zaanimować naprawdę soczystego wsadu. Zastrzeżenia można mieć do zbiórek – najwięcej piłek pada łupem rozgrywającego, najmniejszego faceta na boisku... Ciekawie wyglądają natomiast niektóre rzuty, gdy zawodnik skacze z piłką w jednej ręce, po czym błyskawicznie dostawia drugą i wykonuje całkiem klasyczny rzut. Zdarzają się też programistyczne wpadki – jak rzuty plecami do kosza! Ale najlepiej zobaczyć to samemu.

## TRENER RZĄDZI

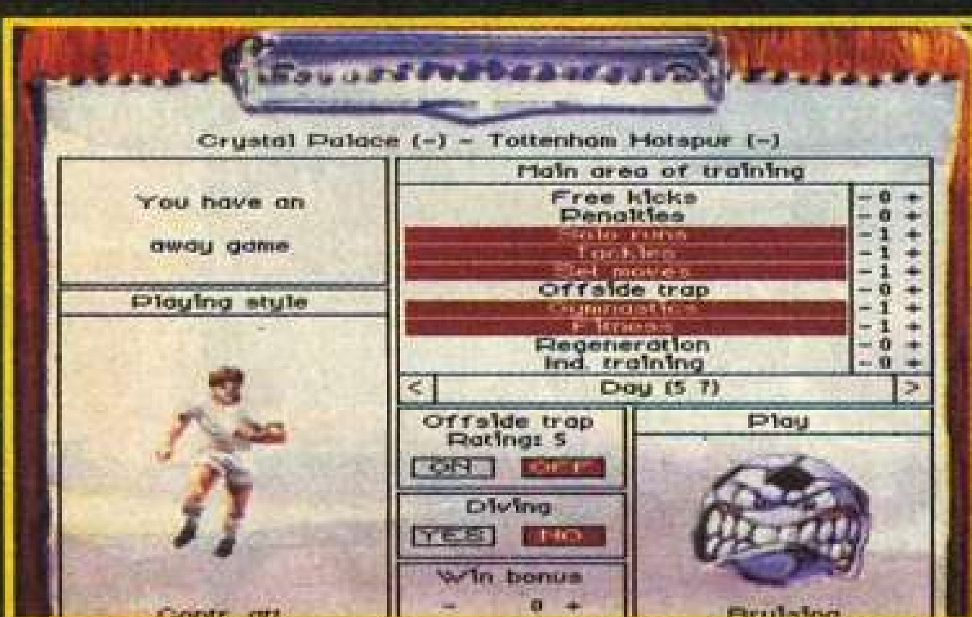
Dla graczy z zacięciem strategicznym ciekawe może być sterowanie drużyną z ławki trenerskiej. Oprócz wybierania schematów zagrań, jakie będziesz mógł zarządzić w trakcie gry, czeka cię jeszcze sporo główkowania. Po pierwsze powinieneś umiejętnie gospodarować siłami podstawowych zawodników, dając im













# ON THE BALL LEAGUE

Druga odsłona gry ON THE BALL przenosi nas na piłkarskie boiska dumnego Albionu. Na samym początku zostajesz trenerem jednej z pierwszoligowych angielskich drużyn. A zadaniem jest... to co zwykle czyli: mistrzostwo ligi, puchary krajowe i międzynarodowe, wreszcie mistrzostwo Europy.

## RÓŻNICE

Ligowe wydanie ON THE BALL jest już bardziej konserwatywne od swego nowatorskiego poprzednika. Zrezygnowano z rozmów z zawodnikami, pozostawiając za to konferencje prasowe. Widać, iż autorzy z ASCON mieli ciężkie przejścia z prasą. Przy byle niepowodzeniu (np. przegranie pięciu meczy z rzędu) zostaniesz belitośnie opluty w czołówkach gazet, a sfora pismaków z sadystyczną złośliwością zacznie wieszać na tobie psy (tę sexgwiazdeczkę, miss Pornovski, też ci wypomną).

Zestawianie drużyny również zostało uproszczone. Zlikwidowano podział na konkretne pozycje, teraz wystarczy jedynie wybrać odpowiednią liczbę obrońców, pomocników czy napastników. Komputer sam ich sobie rozstawi w pamięci (ich pozycje widać gdy zostaną wybrani do „jedenastki tygodnia").

## TAKTYKA

Kierowanie klubem jest mniej męczące niż prowadzenie reprezentacji. Wykazać się musisz w dwóch rodzajach działalności: finansowej i trenerskiej. Ta pierwsza obejmuje: negocjowanie subsydiów i premii za puchary z właścicielem klubu, rozbudowa stadionu (bardzo szczegółowa), sprzedawanie i kupowanie zawodników, ustalanie cen biletów, wyznaczanie premii za zwycięstwo. Od czasu do czasu może zgłosić się do ciebie zawodnik uważający, że zbyt mało zarabia – musisz wtedy zdecydować czy zasługuje na podwyżkę.

Działalność trenerska sprowadza się do zestawiania składu drużyny, oraz do ustalania rodzaju treningu. Zawodnicy charakteryzowani są dwiema liczbami: umiejętności (od 1 do 6) i aktualną formą (od 0 do 20). Musisz pamiętać iż nawet świetny zawodnik jest nic nie wart jeśli nie ma siły grać. Stąd nie wolno ich zbyt mocno eksploatować, tym bardziej, że wtedy łatwo o kontuzje. Obok ciągłego szlifowania formy (FITNESS) warto też od czasu do czasu postawić na odnowę biologiczną (REGENERATION). Pamiętaj też, że bez rozruszania mięśni i stawów (GYMNASTICS) twoi zawodnicy będą bardziej podatni na urazy. Obok treningów fizycznych trzeba też szlifować technikę zawodników w ataku i obronie (odpowiednio SOLO RUN i TACKLING) oraz taktykę drużyny (SET MOVES). Jeśli chcesz grać na „spalone" także trzeba je ćwiczyć (OFFSIDE TRAP).

Na swej drodze napotkasz wielu bardzo różnie grających przeciwników. Ze względu na dużą ilość czynników nie można określić jednej wygrywającej strategii.





**ASCON'94**
1MB AMIGA
AMIGA 1200
PC: VGA, SB
PC 3 AMIGA ?
EKONOMICZNA
90% Grafika
70% Dźwięk
90% Miodność
Cena wraz zawiera VAT

w razie potrzeby odpocząć na ławce rezerwowych. Ciekawym eksperymentem może być wystawienie zawodnika na nietypowej dla niego pozycji. Np. przeciw najlepszemu strzelcowi przeciwnika wystaw (na tej samej

# TBALL



*Wszystkie koty są czarne, a Murzyni też czarni. Murzyni dodatkowo są podobni do siebie, w przeciwieństwie do kotów... chociaż niektórzy są więksi od innych, PC*



pozycji) własnego najlepszego obrońcę, lub odwrotnie: własnego snajpera ustaw przeciw najsłabszemu obrońcy przeciwnika. Mimo iż gra zaledwie pięciu zawodników, taktyka nie jest banalna. Oprócz wzrostu, liczy się szybkość, przyspieszenie (QUICKNESS), siła, umiejętność obrony (DEF) i oczywiście celność rzutów. Zawodnik wysoki i dobrze blokujący, w tłoku pod tablicą może stać się zaporą nie do przejścia. Za to z dala od kosza będzie niemiłosiernie kiwany przez niższych a za to szybszych i zwrotniejszych graczy

Wielkim minusem gry jest brak możliwości stworzenia ligi. Nie dołączono też żadnych opcji menedżerskich, które umożliwiłyby wymianę zawodników i grę sezon po sezonie. To co w NCAA 2 najcenniejsze to symulator meczu. Dzięki możliwości wpisywania parametrów zawodników, można poprowadzić sobie własną, papierkową ligę, losując kostką parametry nowych graczy, decydując o zmianach kadrowych itp. a komputer wykorzystując jedynie do odgrywania meczów. Rozwiązanie to zadowoli niestety jedynie wąskie grono skrajnych oszołomów. Na koszykarski „menedżer" normalnym graczom przyjdzie jeszcze poczekać.

*Pejotl*

**BETHESDA'94**

PC: VGA, SB

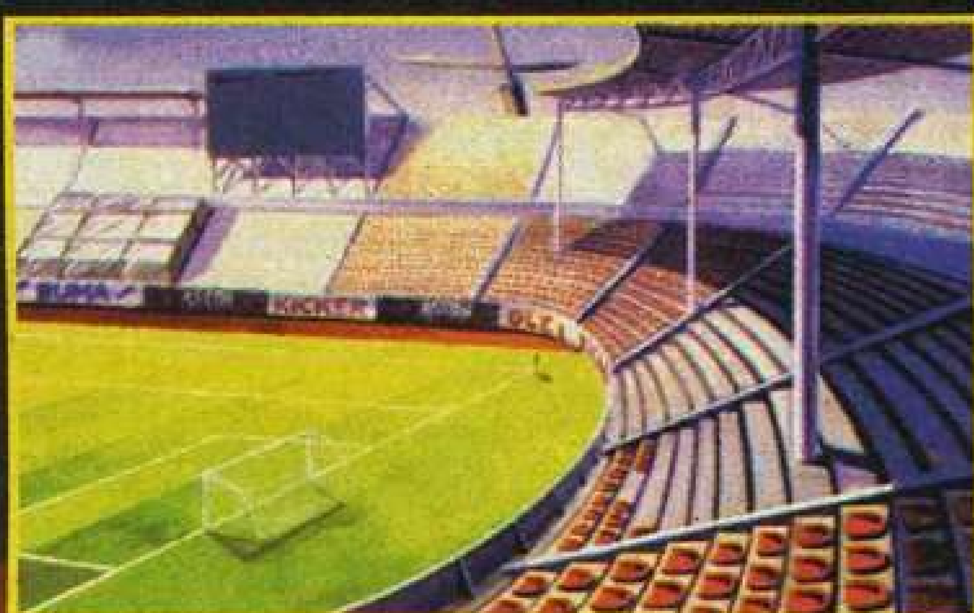
PC 3 | AMIGA #

SPORTOWA

| Grafika | Dźwięk | Miodność |
|---|---|---|
| 80% | 75% | 80% |

Cena w tys. zawiera VAT

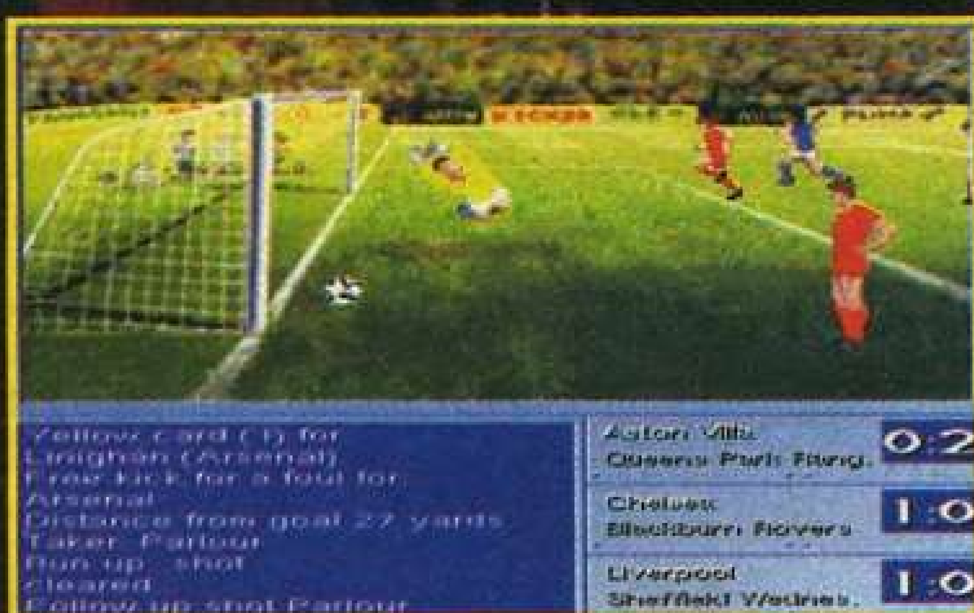
W OTBL odmiennie niż np. w PREMIER MANAGER nie można grać ciągle tą samą jedenastką z tym samym stylem gry. Ważną sprawą są także zmiany. Wpuszczenie na boisko nawet gorszego gracza, ale z dużym zapasem sił może odwrócić przebieg wydarzeń na boisku o 180 stopni.



**PODSUMOWANIE**

OTB LEAGUE jest zwrotem w kierunku klasycznego „menedżera". Program wymaga od gracza sporego wyczucia przy ustawianiu treningów, które są w grze kluczem do sukcesu. Gra nie pomaga trenerowi wyciągać wniosków z sytuacji na boisku, stąd konieczność uważnej obserwacji meczu. Tylko wtedy możesz stwierdzić gdzie leżą słabe punkty twej drużyny. Włożony wysiłek jednak szybko się zwraca, gdy po odpowiednim zestawieniu drużyny, treningów i stylu gry, zaczniesz odprawiać przeciwników z workami bramek.

*Pejotl*



*Polski Totalizator Sportowy buduje obiekty sportowe, PC*









# FLIGHT COMMANDER 2

Gra FLIGHT COMMANDER 2 jest przeniesieniem na komputer doskonałej planszówki firmy AVALON HILL. Pozwala ona rozsmakować się we współczesnych walkach powietrznych nie tylko pojedynczych samolotów, ale całych zgrupowań (do 40 maszyn). Gracz jednak nie obserwuje akcji z wnętrza jak to ma miejsce w symulatorach lotu, ale spogląda na teren walk z góry, ma-



jąc możliwość wydawania rozkazów wszystkim uczestnikom akcji.

Autorzy gry pozwolili nam uczestniczyć w powietrznych pojedynkach od wojny koreańskiej, przez wojnę wietnamską, konflikt bliskowschodni i falklandzki po współczesne wojny i wojenki. W grze zawartych jest dwanaście scenariuszy bitew dostępnych poprzez opcję OPEN BATTLE. Są tu zarówno sytuacje rzeczywiste, szkolne, jak i fikcyjne, nawet zaczerpnięte z filmu TOP GUN.

Gra posiada również edytor bitew (CREATE BATTLE), który umożliwia wybór dowolnych przeciwników, ustalenie, który z nich będzie agresorem, po ile maszyn będzie miała każda ze stron, cel ataku, pogodę, kontrolę radarową obszaru itp. Oprócz tego w gestii gracza leży też ustalenie parametrów trudności przybliżających symulację do rzeczywistości (opcja COMBAT OPTIONS). Po ustaleniu tych wszystkich parametrów przechodzi się do pokoju uzbrojenia (WEAPONS ROOM). Tu dokonuje się też podziału na cztery grupy – czołową (LEAD), osłony (SWEEP), uderzeniową (STRIKE) oraz rozpoznawczo-zakłóceniową (WEASEL). Każda z tych grup rozpoczyna grę w odpowiednim dla niej położeniu i wysokości.

## W OGNIU WALKI

Zadaniem w danej bitwie jest zniszczenie celu określonego przez gracza przy tworzeniu scenariusza. Na samym początku można też określić, którą stroną będziesz grał oraz poziom gry komputera. Co ciekawe, grać można z kolegą (HUMAN – HUMAN) na jednym komputerze lub na dwóc pośrednictwem kabla.

Jeżeli uznasz, że przy liczbie 20 samolotów nie masz siły ani ochoty dowodzić wszystkimi, możesz powierzyć stery większości samolotów komputerowi (PILOT – COMPUTER CONTROL).

Bardzo ważną opcją jest możliwość zmiany nazwiska pilota (Alt+H) co wprowadza bardziej osobisty i ludzki element do rozgrywki (inaczej walczy #1, a inaczej Herman Goering).

Gdy bitwa będzie już zbyt nużąca, a wszystkie cele osiągnięte, możesz pozwolić dokończyć dzieła komputerowi (HEAD FOR HOME – przy braku kontaktu z przeciwnikiem gra kończy się natychmiast).

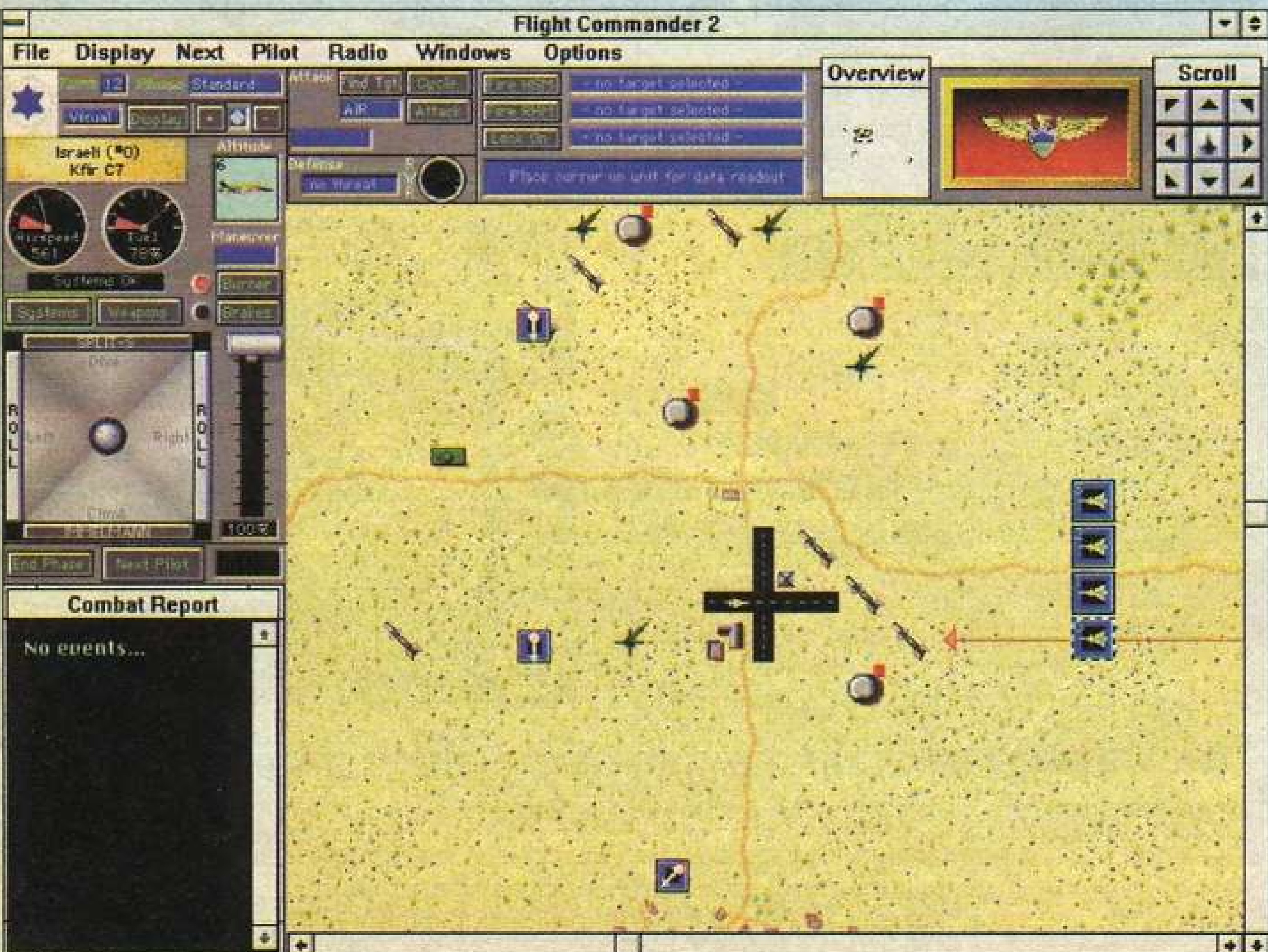
Poszczególne okresy historyczne, różne typy maszyn dają grającemu możliwość rozwoju umiejętności walki przy pomocy działek pokładowych, rakiet na podczerwień (pierwsze jeszcze niedoskonałe pozwalały na oddanie strzału tylko z tylnej półsfery nieprzyjaciela) i innych. Wielce pomocna jest wspaniała biblioteka (WINDOWS – DATA LIBRARY, Alt+D), w której opisano występujące w grze typy samolotów, rakiet, celów oraz sił zbrojnych poszczególnych państw. Niestety, informacje o tych ostatnich są bardzo niedokładne i odnoszą się do stanu sprzed 2-3 lat. Warto jednak poświęcić kilka chwil na zapoznanie się z danymi o sprzęcie aby na polu bitwy lepiej go wykorzystać. Mocnym atutem tej podręcznej biblioteczki są też przepiękne zdjęcia samolotów.

Po kilku bitwach gdy ręka pewnie ujmie drążek, a rakiety będą bezbłędnie trafiać w cel, gdy nie będzie ci już potrzebna katapulta, nadejdzie czas na rozegranie jednej z pięciu kampanii.

## DROGA KARIERY

W grze FLIGHT COMMANDER 2 masz do dyspozycji pięć scenariuszy kampanii. REDSTORM i THINBLUE przeniosą cię do roku 1997, tuż po wyzwoleniu Europy przez wojska rosyjskie. W TANKBUST jako pilot amerykańskich A-10 będziesz zabijać dzielnych wojaków Saddama. Nie oszczędzono również Wietnamu (DRAGNJAW) i Falklandów (SOUTHATL) gdzie jako Anglosas poniesiesz kaganek demokracji i wolności nie zostawiając kamienia na kamieniu. Trzeba przecież nauczyć żółtków i latynosów jak żyć.

W każdej kampanii jesteś dowódcą eskadry złożonej z jedenastu pilotów. Mają oni pewne cechy indywi-










dualne (wartość w walce powietrznej, przy bombardowaniu, charakter, zdolność myślenia itd.), dlatego warto o tym pamiętać wyznaczając im kolejne zadania. Nie opłaca się kierować wszystkich najlepszych pilotów do jednej, dwóch akcji gdyż mogą oni być po nich tak zmęczeni, iż kolejne zadania będą wykonywać młodzi i niedoświadczeni rekruci.

Aby ułatwić ci dobór pilotów, przy opisie scenariusza komputer będzie podawał rekomendowaną liczbę pilotów. Jak zwykle szybko okaże się, że potrzeby wojny są większe od możliwości twojej eskadry i gdzieś po pięciu misjach zacznie brakować ci pilotów. Warto więc od początku ich oszczędzać, najlepiej w misjach szturmowych, gdzie brakujące rakiety i bomby możesz zastąpić ogniem z działka.

## ŻETONY NA EKRANIE

FLIGHT COMMANDER 2 to bardzo udane przeniesienie gry planszowej na komputer. Wykorzystano wszystkie możliwości maszyny przy zachowaniu najlepszych rozwiązań gry papierowej. Symulacje walki powietrznej w skali operacyjnej są niezbyt wdzięcznym i rzadko realizowanym pomysłem na grę. FC2 to jednak bardzo udana próba. Dzięki tej grze można docenić wartość poszczególnych rodzajów sprzętu i uzbrojenia, pozwala też ona do woli próbować różnych rozwiązań operacyjnych i taktycznych w celu rozwiązania danego problemu. Jest to po prostu bardzo przywoita symulacja czyniąca z gracza dowódcę klucza, eskadry czy pułku.

Kolejną zaletą gry jest bardzo przyjazny interfejs użytkownika. Samolot prowadzi się łatwo, pozostawiono tylko niezbędne parametry (szybkość, wysokość, paliwo, przeciągnięcie, utrata prędkości itd.). Kierunek lotu i prędkość wybierasz poruszając intuicyjnie drążkiem lub manetką gazu.

Działka strzelają automatycznie, natomiast przy włączonym radarze rakiety lokują się prawie same, nam zaś pozostaje jedynie przycisnąć guzik odpalenia. Inną zaletą jest duża możliwość konfiguracji gry, dzięki czemu można dobrać stopień trudności i realizmu.

## RADY STAREGO PILOTA

1. Podstawową zasadą jest współdziałanie. Pojedynczy pilot jest ważny, ale dla wykonania zadania potrzebne jest zgranie wszystkich maszyn eskadry.

2. Połową sukcesu jest wcześniejsze wykrycie samolotów wroga. Ten kto pierwszy odpali rakiety ma większe szanse o tyle, że przynajmniej zmusi wroga do manewrów w celu uniknięcia trafienia. A przy takiej okazji popełnia się mnóstwo różnych błędów.

3. Utrzymuj stały zapas prędkości i/lub wysokości. Bez tego w razie ataku wroga jesteś bezbronny (przy wykonywaniu skrętu bez zapasu prędkości nastąpi przeciągnięcie – STALL i dobrze będzie jeśli nie spadniesz na ziemię).

4. Nie daj sobie wejść na ogon, bo już po tobie.

*Berger & Pejotl*

**AVALON HILL'94**

**PC: Windows VGA, SB**



PC 5

SYMULATOR

80% Grafika | 80% Dźwięk | 80% Miodność | Cena w zł. zawiera VAT






Firma IPS wydała najnowszą grę Sida Meiera COLONIZATION. Rzecz godna odnotowania: polska premiera miała miejsce z niewielkim opóźnieniem w stosunku do zachodu, po drugie gra została w pełni spolszczona i wydana z grubym polskim podręcznikiem.

Naszą opinię o COLONIZATION jako grze strategicznej wyłuszczyliśmy w obszernym opisie (SS'19). W Polsce sprzedawana jest tylko wersja polskojęzyczna, do której też chcemy się ustosunkować.

W tekstach pojawiających się na ekranie nie ma niestety polskich liter. Firma MICROPROSE nie zgodziła się bowiem na udostępnienie kodu gry, a bez pomocy programistów dokonanie pełnego tłumaczenia z uwzględnieniem polskich znaków diakrytycznych jest często niemożliwe. No cóż, z tym trzeba się pogodzić.

Obok wielu celnie przetłumaczonych zwrotów i terminów są i takie, które dają odczuć pośpiech, z jakim zapewne mieli do czynienia autorzy spolszczenia. Na pewno dało by się uniknąć niektórych śmieszących zwrotów, jak np. „Odpływajacego odkrywce żegna krol kraju Anglia".

Obszerna instrukcja również nosi piętno pośpiechu, ale nie tylko. Wyobraźnia i skojarzenia są czasem tak rozrzucone, że nie wiadomo co ma wspólnego np. „palisada" (w oryginale) z „fasadą" (w tłumaczeniu) – s. 57, za to w innych przypadkach tłumaczenie jest aż zbyt dosłowne. Czy nie nakłada się na to i nieznajomość rzeczywistego przebiegu gry? Wg instrukcji gra rozpoczyna się w 1500 r., a według programu – w 1492 r.



Szkoda, że instrukcja nie daje prawie żadnych wskazówek jak naprawdę grać w COLONIZATION, jakie są cele i ułatwienia w grze. Nie pomagają też ilustracje, które pozostawiono w wersji oryginalnej. Trzeba jednak zdawać sobie sprawę, że są to w dużej mierze niedociągnięcia MICROPROSE, bowiem oryginalny podręcznik powstał na zachodzie, a zgodnie z umowami licencyjnymi polski podręcznik musi być mu wierny.

Jednak nawet najlepsze tłumaczenie i najbardziej fachowy podręcznik nie byłyby w stanie uratować tej gry. Sam jako autor gier planszowych niejednokrotnie poniosłem po-

# COLONIZATION (PL)

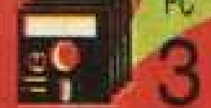
dobną porażkę, co tym razem Sid Meier. Przyczyną klapy COLONIZATION jest rozwarstwienie się zamysłu autora, przepisów i wyimaginowanego przebiegu gry powstałego w umyśle twórcy z produktem finalnym, który stworzył nowe, nieprzewidziane przez Sida możliwości i drogi na skróty upraszczające i niszczące początkowy, wspaniały zamysł gry. Czy polski klient nie powinien mieć możliwości wyboru pomiędzy wersją spolszczoną, a oryginalną?

*Berger*

Dystrybutor: IPS Computer Group

**MICROPROSE'94**

**PC: VGA, SB**



PC 3

STRATEGIA

90% Grafika | 90% Dźwięk | 90% Obsługa | 65% Miodność | 85,40 Cena w tys. zawiera VAT









*Harpoon „1" wersja CD-ROM, PC*

# HARPOON 1 HARPOON CLASSIC

Oto kolejne odsłony znakomitego HARPOONA. Jak widać odejście z THREE-SIXTY PACIFIC nie zaszkodziło projektantom tej gry. APPLIED COMPUTING SERVICES, gdyż pod taką nazwą występują teraz autorzy, realizuje dalej swą politykę drobnych ulepszeń. Tym razem, oprócz zmian w algorytmach walki, usprawniono także interfejs użytkownika i dołączono bardziej przekonywujące efekty dźwiękowe.

## HARPOON 1.51

W tej wersji najbardziej rzucającym się w oczy usprawnieniem jest „wyciągnięcie" z rozwijalnych menu najczęściej używanych poleceń i dodanie ich w postaci przycisków na dole okna z mapą operacyjną. Ten niewielki zabieg znakomicie poprawia obsługę gry, szczególnie zdolność gracza do szybkiej reakcji na wydarzenia. Poprawiono także system kompresji czasu, przy większej kompresji gra się już nie zatyka. Co prawda, na wolnych komputerach i tak nie ma po co włączać kompresji większej niż 1 min/sek.

Do gry dołączono sprawdzone już zestawy: GIUK, NACV, MEDC i IOPG oraz (uwaga!) TRZY nowe serie scenariuszy: Enhanced, Harpoon Designer's Series 2 (ta seria dotarła do Polski nieco wcześniej) i Harpoon Designer's Series 3. Każda seria składa się z czterech zestawów, o nazwach takich jak zestawy standardowe. Jak łatwo policzyć, gracz otrzymuje do ręki dwanaście zestawów, co mnożąc przez średnio 14 scenariuszy w zestawie daje 168 gier! Na rok wystarczy.

W trakcie gry daje się wychwycić tylko jedną, ale za to bardzo istotną zmianę w algorytmach. Poprawiono obsługę wszystkich obiektów lecących na bardzo małej wysokości (VLow). W nowej wersji, czy to samoloty czy rakiety, są bardzo trudne do wykrycia oraz do ostrzelenia. Pociski rakietowe nadlatujące na wysokości VLow praktycznie nie są osiągalne dla rakiet plot dalekiego zasięgu. Stwarza to dodatkowe problemy w sferze ustawiania formacji bojowej. Okręt wysunięty z formacji w stronę największego zagrożenia, np. dla obrony przeciw okrętom podwodnym, musi być teraz w pełni zdolny do obrony przeciw rakietom nadlatującym na bardzo małym pułapie (tzw. sea-skimmer missile) gdyż obrona plot dalekiego zasięgu nie będzie już go chronić. Z tego samego powodu zwiększa się rola wysuniętych patroli powietrznych, które pozwolą na wcześniejsze wykrycie nadciągającego zagrożenia.

Szkoda tylko, że w tej wersji, która ukazała się również na kompakcie, pominięto część na komputery 386. Normalna wersja jest bardziej pamięciożerna, tak że gra kończy się często komunikatem IRRECOVERABLE MEMORY ERROR, co szczególnie dotyczy scenariuszy z serii Enhanced.

## HARPOON CLASSIC

Pod tym tytułem ukazała się wersja kompaktowa, sygnowana przez ACTION SIXTEEN, a w Polsce była sprzedawana przez firmę MARK-SOFT. Płyta zawiera znacznie okrojoną wersję gry z jedynie trzema najwcześniejszymi zestawami scenariuszy: GIUK, NACV i MEDC.

Ogromną zaletą tego wydania jest jego podręcznik. W porównaniu z podręcznikiem wydanej w Polsce wersji dyskietkowej (firmy IPS) jest znacznie rozszerzony i dokładniej omawia problemy związane z wykorzystaniem różnorodnych broni i wyposażenia. Szczególnie kształcący może być rozdział o okrętach podwodnych i sonarze, gdyż, jak wynika z listów od was, te dziedziny sprawiają największą trudność.

Inną zaletą jest fakt umieszczenia na płytce CD aż dwóch wersji HARPOON'a: uniwersalnej (1.32A) przeznaczonej na wszystkie PC-ty i drugiej, zoptymalizowanej pod kątem pracy na procesorze 80386 lub wyższym (ver. 1.386A). Druga wersja gry zostawia o 35 kB więcej wolnej pamięci, co ma niebagatelne znaczenie, szczególnie przy rozgrywaniu dużych scenariuszy. Niestety, na płytce nie umieszczono edytora scenariuszy, co obniża atrakcyjność zestawu.

W polskich realiach wersje gry zawarte na kompakcie mają jeszcze jedną przydatną właściwość. Można bowiem uruchomić za ich pomocą nowsze scenariusze, cztery serii Harpoon Designer's Series 2, które dotarły do Polski jeszcze Przed Nastaniem Ustawy (co oczywiście nie zmienia faktu, że ich posiadanie jest moralnie obrzydliwe).

*Pejotl*

PS. Do Polski dotarł już jakiś czas temu HARPOON 2. Jest to produkt innych autorów niż stary HARPOON i grze absolutnie nie wyszło to na zdrowie. „Dwójka" charakteryzuje się co prawda podwyższoną rozdzielczością ale także absolutnie zniechęcającym sposobem sterowania. Interfejs użytkownika oparty na systemie ikon jest nieprzejrzysty i pamięciochłonny, zupełnie nieporównywalny do pierwowzoru. O grze będziemy pisać w jednym z najbliższych numerów.

Dystrybutorem dyskietkowej wersji Classic wydanej w Kolekcji Klasyki Komputerowej jest firma IPS Computer Group

**ACS&THREE-SIXTY'89**
**1MB AMIGA**
**PC: EGA/VGA**
PC 1 AMIGA 1
**STRATEGIA**

| 80% | 20% | 95% | 100% | 28,- |
|---|---|---|---|---|
| Grafika | Dźwięk | Obsługa | Miodność | Cena w zł. zawiera VAT |




*Harpoon Classic, PC*






PORADY GENERAŁA

# V FOR V
# MARKET GARDEN

**Zdarza się, że rozpracowujesz jakąś sytuację na mapie, wydajesz rozkazy i nie zdarzyło ci się jeszcze osiągnąć celu gry, lub zrobiłeś to nieświadomie. W takich przypadkach niezbędna jest pomoc osoby fachowej, doświadczonej, najlepiej ze sztabu najwaleczniejszej armii świata.**

Waszym przewodnikiem będzie tow. generał L. S. Kuropatkin. Na pierwszy ogień pójdą zagadnienia operacyjno-taktyczne w grach serii V FOR VICTORY. W tym cyklu będziemy razem z wami rozwiązywać konkretne sytuacje operacyjno-taktyczne występujące w kolejnych scenariuszach gier tej serii. Oczekujemy na listy co do treści i formy tej rubryki, która może ewoluować do jak najlepszej dla was postaci. Prosimy również o ocenę przydatności światłych porad Pana Generała. W tym odcinku omawiamy początek operacji „Market-Garden".

## SYTUACJA WYJŚCIOWA

Dyslokacja wojsk od lewego skrzydła: XII Korpus Brytyjski, XXX Korpus Brytyjski, VIII Korpus Brytyjski. XXX Korpus atakuje na wprost, wzdłuż drogi do ARNHEM. Pozostałe korpusy osłaniają jego skrzydła.

## PRIORYTETY DOWÓDCY

1. Przełamać obronę niemiecką na odcinku XXX Korpusu.

2. Oddziałami XII Korpusu przełamać obronę na lewym skrzydle i korzystając z bocznej drogi atakować w kierunku SON, by połączyć się ze 101 AIRBORNE DIVISION. Korpus poradzi sobie sam i nie będzie potrzebował niczyjej pomocy.

3. Jednostki VIII Korpusu utrzymują na swoim odcinku styczność z jednostkami niemieckimi. Dla uniknięcia niepotrzebnych strat, jednostki te należy umocnić. Kompanie mostowe posiadające pewien potencjał obronny użyć do wzmocnienia obrony na skraju prawego skrzydła. Przynależność tych kompanii do korpusu nie odgrywa roli.

3. Oddziałami XXX Korpusu oczyścić drogę do EINDHOVEN i gnać w kierunku ARNHEM w szyku zwartym (zaopatrzenie!).

4. Po przełamaniu obrony niemieckiej przez XXX Korpus część oddziałów VIII Korpusu przesunąć na skrzydło oddziałów niemieckich (na prawo od drogi) i z pomocą brygady pancernej XXX Korpusu niszczyć je. Jeśli użycie tej brygady jest konieczne, to wykorzystaj ją np. do oskrzydlenia lub wyjścia na tyły obrony niemieckiej przed czołem VIII Korpusu i rolowania jej z zachodu na wschód. Alternatywa: brygadę pancerną użyć w Arnhem, bez angażowania jej gdziekolwiek indziej. W tym przypadku 3rd London Division VIII Korpusu wzmocnić jednostkami XXX Korpusu przybywającymi później.

## PORADY GENERAŁA

1. Jednostek Guards Armoured Division i oddziałów korpuśnych XXX Korpusu nie angażuj pod SON. Pamiętaj, że twoim celem jest Arnhem.

2. Staraj się unikać zmian dowództw poszczególnych jednostek. Ułatwi to nierozpraszanie oddziałów i niepozostawianie ich z dala od macierzystego HQ. Wpływa to także na poziom zaopatrzenia!

3. Na kierunek uderzenia XXX Korpusu kieruj ogień artylerii dwu korpusów (centralnego i prawoskrzydłowego) i strzelaj w każdej turze, aż do przełamania obrony.

4. Nie zapominaj o wsparciu lotniczym. Tam, gdzie za pierwszym razem atakowałeś lekkimi bombowcami, drugi atak wykonuj myśliwcami.

5. Okrążone jednostki niemieckie po 3-4 turach poddadzą się nawet wtedy, kiedy nie będziesz ich atakował zbyt energicznie. Powinien wystarczyć ostrzał i ataki z powietrza (to nie jest reguła).

6. Po przełamaniu obrony przez 15th Infantry Division XII Korpusu możesz jego jednostkom wydawać rozkazy typu STRATEGIC MOVEMENT (nie szarżuj!).

7. Pomimo tego, że zaopatrzenie dla XII i VIII Korpusów jest na poziomie GENERAL, nie traktuj go jako warunku, który będzie ograniczał twoje działanie. Atakuj śmiało! Wykonuj po prostu skoncentrowane uderzenia najlepszymi jednostkami, a pozostałe oddziały przesuwaj do przodu. Na tym kierunku oddziały niemieckie nie posiadają zbyt dużej watości bojowej, co nie oznacza, że należy je lekceważyć.

8. Na odcinku VIII Korpusu działaj ostrożnie, wykonując po jednym skoncentrowanym uderzeniu, zwijając obronę niemiecką od lewego skrzydła (nie myśl, że pójdzie ci łatwo, tu Niemcy są silni).

9. Nie rozpraszaj oddziałów słabo zaopatrywanych.

10. Skracaj swoje linie zaopatrzenia! W jednej z opcji możesz je obejrzeć.

11. Unikaj sytuacji polegających na tym, że FATIGUE (zmęczenie) oddziału przekroczyło 10. Odpoczywa on wtedy około 12 godzin i nie nadaje się w tym czasie do działań zaczepnych. W powyższym przypadku artylerii używać, o ile jest to ABSOLUTNIE konieczne.

12. Po kilku początkowych turach, gdy FATIGUE artylerii zbliży się do 10, używaj jej w opcji ON CALL. Strzeli, gdy Niemcy zaatakują, a jeżeli nie to sobie odpocznie.

13. Żołnierzom trzeba dać czasem odpocząć. To się opłaca!

*Opracował Tawariszcz Gienierał Leonid Spirytusowicz Kuropatkin, primus Wojennoj Akademii i kamandir SpecGrupy KGB: absolwent Pietierburgskoj Gwardiejskoj Szkoły Junkrow imeni Caria Nikołaja II – Esauł 1. Połka Huzarow Achtirijskich Petrus Paulus Pattonowicz KOCHAŚ*

Dystrybutor: IPS Computer Group

**THREE-SIXTY'94**
**MACINTOSH**
**PC: SVGA, SB** 2 ?

STRATEGIA

| Grafika | Dźwięk | Obsługa | Miodność | Cena w tys. zawiera VAT |
|---|---|---|---|---|
| 100 | 90% | 90% | 100% | 49,41 |

I faza ataku

II faza ataku

III faza ataku

*Zabezpiecz słabe skrzydło, rozwiń maksimum jednostek i atakuj tam, gdzie masz przewagę*











W tematyce współczesnych walk na morzu przez długie lata dominował rewelacyjny HARPOON (opis w SS'9). Prezentując niezwykły realizm z jednej strony i pozwalając graczowi na maksimum swobody działań z drugiej, program podniósł poprzeczkę wymagań daleko poza możliwości swoich konkurentów. Nic więc dziwnego, że przez długi czas nie przybył mu żaden poważny rywal. Po nowym produkcie firmy AVALON HILL – 5TH FLEET także widać, że nie został pomyślany jako poważna konkurencja, lecz jako prostszy, raczej bardziej zabawowy program, skierowany do zwykłych zjadaczy chleba.

# 5TH FLEET

## PIĄTA FLOTA

Podobnie jak HARPOON (od tego porównania nie można uciec), „Piąta Flota" nie przedstawia konkretnej wojny w całości, lecz udostępnia szereg scenariuszy obejmujących pojedyncze bitwy. Wszystkie scenariusze 5TH FLEET odnoszą się do działań na Oceanie Indyjskim, a biorą w nich udział floty USA oraz Indii i ZSRR. Istotnym mankamentem jest brak edytora – nie pozwala to na długą zabawę, chyba że powstanie UPGRADE z nowymi bitwami.

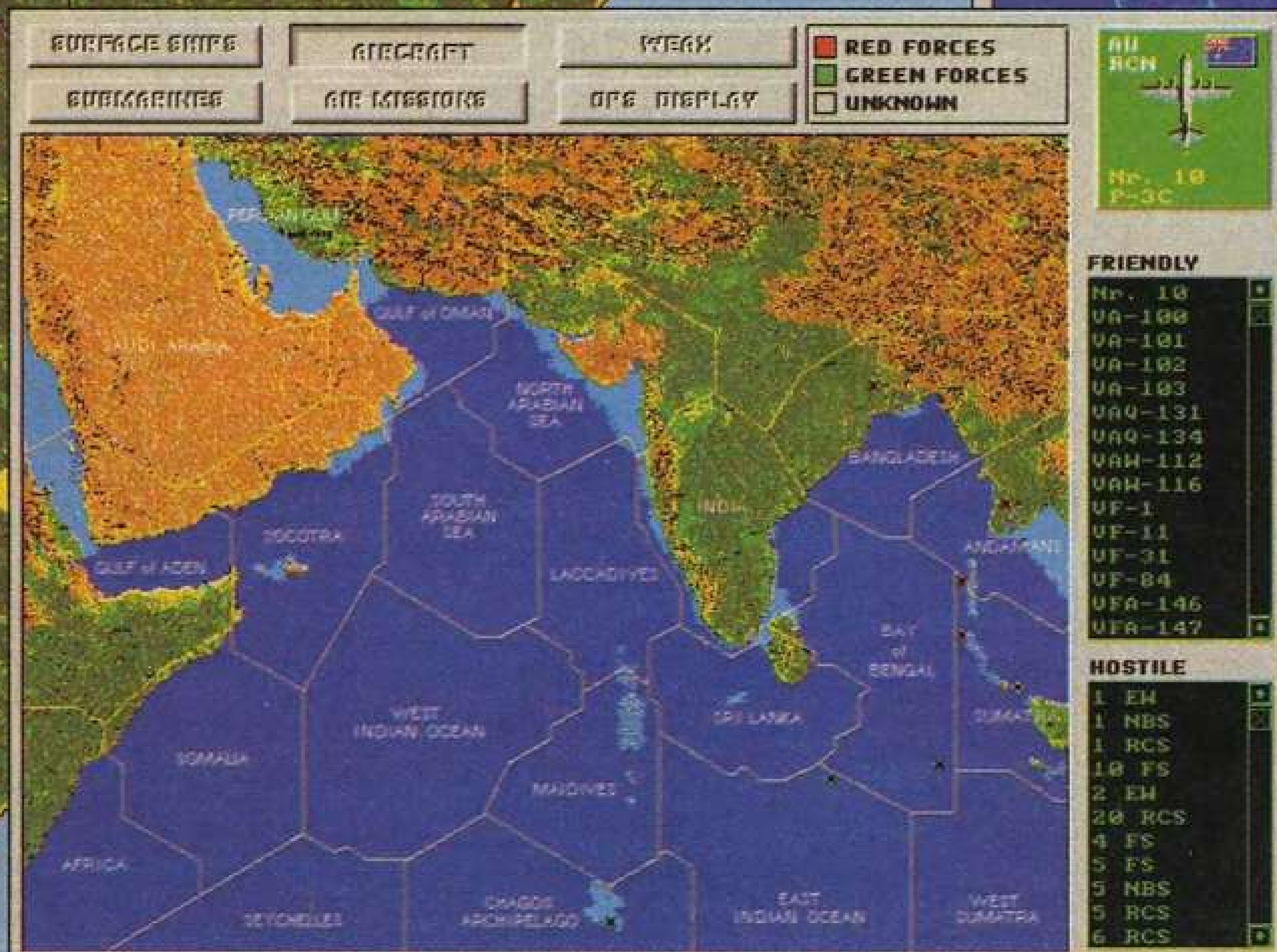
W grze zawarte zostały parametry okrętów nawodnych ponad dziewięćdziesięciu typów, osiemnastu podwodnych i prawie siedemdziesięciu samolotów. Nie można

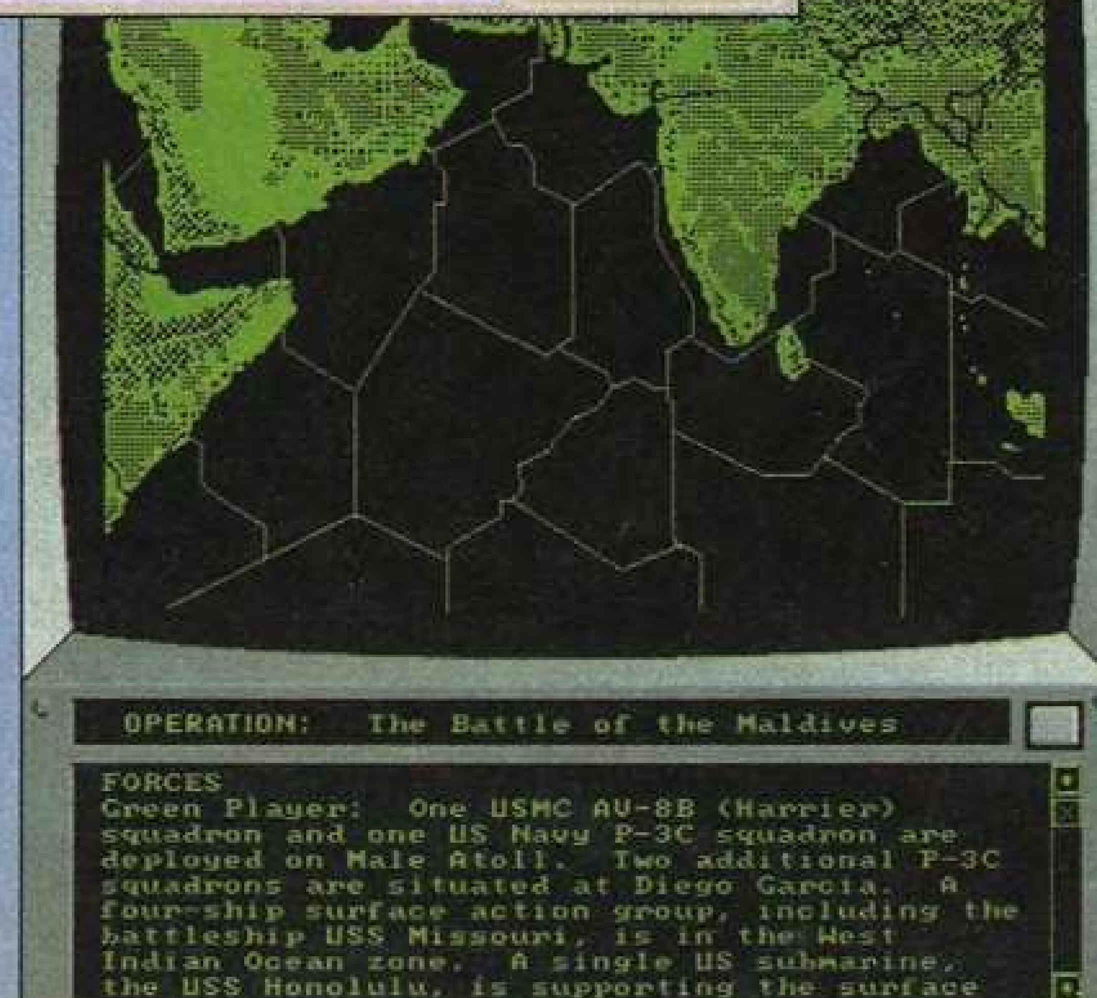





















narzekać na nadmiar danych technicznych, jednak dołączone zdjęcia (wysoka rozdzielczość) zadowolą morskich pasjonatów. Sprzęt można przeglądać przed bitwą jak i w jej trakcie – wówczas dodatkowo podawane są punktowe parametry sprzętu i zasięg poszczególnych broni przeliczony na hexy.

Po przejściu do rozgrywki zaawansowanych graczy spotka rozczarowanie, inni odkryją tu nareszcie coś dla siebie. Szczególnie przyciąga oko graficzne i kolorystyczne opakowanie gry (kolorowa mapa, pionki w stylu V4V). HARPOON wygląda przy nim jak pudło makulatury przewiązane papierowym sznurkiem. Niestety wrażenia zmienią się diametralnie, gdy przyjrzysz się algorytmom walki.

Rozgrywka przebiega w etapach, podczas których strony poruszają na przemian grupy jednostek: powietrznych, nawodnych i podwodnych. Ze względu na takie rozwiązanie gra dopuszcza do zupełnie absurdalnych wypadków w trakcie walki. Okręt podwodny może np. w swoim ruchu zupełnie bezkarnie „doskoczyć" do przeciwnika i odpalić torpedy z najmniejszej odległości – nie uwzględniono zupełnie reakcji drugiej strony. Oczywiście nie zawsze pierwsza salwa spuści okręty na dno. Ci, którzy przeżyją będą mogli oddać, jednak prowadzi to do zwykłej bezmyślnej łomotaniny a wygrywa najczęściej ten kto strzeli jako pierwszy.

## OBSŁUGA

Sterowanie rozwiązano bardzo wygodnie, ponadto autorzy postarali się o pseudomilitarną oprawę wszelkich menu. Sterowanie polega na naciskaniu większych i mniejszych guziczków, przy których zapalają się i gasną kolorowe lampki. Niestety przesadzono tu w drugą stronę, i czasami nie za bardzo wiadomo co kiedy nacisnąć.

Na początku własnego ruchu musisz wybrać rodzaj jednostek: podwodne, nawodne, lotnicze, klikając na odpowiednich rysunkach nad mapą. Ruch jednostek pływających określasz wskazując zespół, a następnie punkt docelowy. Droga zostanie oznaczona strzałkami. Niestety punkt docelowy musi znajdować się w zasięgu pojedynczego ruchu (od 2 do 5 hexów, w zależności od jednostki) inaczej droga ruchu nie zostanie zaznaczona.

W fazie jednostek lotniczych wybiera się rodzaj misji (CAP – osłona myśliwska, INTERCEPT – zwalczanie jednostek przeciwnika, RECON – rozpoznanie) i obszar w jakim mają działać (z wyjątkiem CAP). Walki powietrzne odbywają się automatycznie.

Po wykonaniu (EXECUTE) ruchu okrętów można przeprowadzać ataki. Najpierw trzeba odsunąć klapkę z przycisku ATTACK, wskazać cel i wcisnąć przycisk. Następnie trzeba jeszcze wybrać broń. Jeśli masz lotniskowiec możesz wykonać atak lotniczy, pod warunkiem że w fazie ruchu lotnictwa nie zużyłeś wszystkich eskadr szturmowych i bombowych.




## TAKTYKA

Zastosowane w grze algorytmy znacznie redukują znaczenie taktyki, gdyż praktycznie nie sposób zabezpieczyć się przed atakiem. Obrona reprezentowana jest głównie przez działające bez twojego wpływu systemy przeciwrakietowe i walki radioelektronicznej. Trudno im więc odstraszyć przeciwnika (np. utrzymać samoloty na dystans). Szczególnie silną bronią są okręty podwodne, gdyż przeciwko torpedom nie ma bezpośredniej obrony.

Najważniejszym jednak środkiem walki jest samolot. Dzięki własnemu lotnictwu możesz zlokalizować okręty przeciwnika znacznie wcześniej, niż on twoje. Dzięki temu możesz wypracować sobie pozycję do ataku, doskoczyć i zniszczyć wroga zanim on zda sobie sprawę co się dzieje. Samoloty są silną bronią ofensywną (to oczywiste) ale także defensywną. Eskadra myśliwców może wykonać misję CAP chroniąc własny lotniskowiec, ale także misję INTERCEPT osłaniając wybrany obszar, w którym np. znajdują się inne twoje okręty.

## PODSUMOWANIE

Gra zasługuje na to by na nią zerknąć i nawet trochę się pobawić. Nie wprowadza ona jednak żadnych nowatorskich rozwiązań do tematyki. Walkę morską uproszczono w niej o wiele za bardzo, pozostawiając jedynie pozory realizmu. HARPOON nadal królem, 5TH FLEET co najwyżej Małym Księciem, ale czy ktoś będzie chciał wrócić z tego kolorowego świata do surowej, ascetycznej grafiki HARPOONA?

*Pejotl*

**AVALON HILL'94**

**PC: SVGA, SB**



PC 5

STRATEGIA

100% Grafika | 70% Dźwięk | 80% Obsługa | 70% Miodność

Cena w zł. zawiera VAT









# MORTAL KOMBAT 2







Wystartowało wielkie sportowe święto pod znakiem MORTAL KOMBAT 2. Od 7 lutego (data ukazania się wersji PC) krwawe ciosy rozdają już gracze na wszystkich platformach sprzętowych.

Długie oczekiwanie na wersję PC zwróciło się po stokroć! Dzięki niej MORTAL KOMBAT 2 można nazwać najlepiej zrealizowanym i najbardziej widowiskowym mordobiciem wszechczasów. Mimo swoich kilku tygodni MK 2 stał się już grą kultową, a puchar zwycięstwa może mu odebrać dopiero MORTAL KOMBAT 3.

Stosunkowo wysokie wymagania sprzętowe (min. 386DX, zalecane 486DX2) w całości rekompensuje doskonała czteroplanowa grafika z bogactwem postaci, animowanych plansz, ciosów i przerywnikowych dodatków. Animacja osiąga co prawda szczyt płynności dopiero na 486DX2, ale i na 386DX da się grać po włączeniu najmniejszego stopnia detali. Najbardziej zachwyca oczywiście to, co było tajemnicą sukcesu pierwszej części – bogactwo ciosów (41 FATALITY!). Zrealizowane są one niezwykle wymownie, a niektóre są tak obrzydliwe, że... lepiej nie mówić. Przez to MK2 dostał wilczy bilet np. w Niemczech, gdzie nie można kupić tej gry. W Polsce na razie nawet się nie śni o tego typu obostrzeniach, a gra już niedługo będzie u nas sprzedawana.

Przy tworzeniu warstwy fabularnej gry dała o sobie znać bogata wyobraźnia projektantów. Oto pokonany w pierwszym turnieju MORTAL KOMBAT Shang Tsung wybłagał u boga Shao wskrzeszenie, obiecując zorganizowanie drugiego turnieju w zaświatach (OUTWORLD), gdzie nowy mistrz Kintaro mógłby pokonać wszystkich stawających zawodników. Każdy z nich ma bowiem swój powód do uczestniczenia w turnieju. Jeśli podejmiesz wyzwanie, to aby zwyciężyć musisz pokonać wszystkich przeciwników łącznie z Kintaro i Shang Tsungiem, a także rozprawić się z trzema ukrytymi postaciami, przedtem je oczywiście odnajdując.

## Z NOTATNIKA PRAKTYKA

Zasady zadawania ciosów, sterowanie oraz podstawowe ciosy pozostały niezmienione od pierwszej części (opis w SS'13). Podstawowe cechy MK2 opisaliśmy w SS'21 przy okazji wersji na Amigę. Zanim jednak zaczniesz torować sobie drogę, najpierw garść bardzo istotnych uwag.

1. BABALITY można zrobić, jeśli nie użyje się HIGH PUNCH w drugiej rundzie.
2. FRIENDSHIP można zrobić, jeśli nie użyje sie ani HIGH ani LOW PUNCH w drugiej rundzie.
3. PIT i TOMB to jedyne miejsca, gdzie można zrobić SUPER UPPERCUT, czyli zrzucić lub wrzucić przeciwnika na kolce.
4. Gdy nadziejesz gościa na kolce w komnacie KOMBAT TOMB używając SUPER UPPERCUT, możesz trzymać cały czas DÓŁ, a wtedy koleś się zsunie!
5. Tajny SUPER UPPERCUT w komnacie DEAD POOL (wrzucenie do kwasu) wykonuje się (LP, LK), D + HP.
6. Przed SHANG TSUNGIEM w kolejce do rozwałki jest znak zapytania zamiast wizerunku. Jeśli przejdziesz poprzedniego gościa używając TYLKO LOW KICK, to będziesz walczył z panną o imieniu JADE. Dostaniesz komunikat, że znalazłeś przejście z OUTWORLD z powrotem na ziemię. JADE jest bardzo trudna. Po walce wracasz do OUTWORLD.
7. Z komnaty PORTAL można dostać się do drugiej ukrytej postaci. Gdy robisz UPPERCUT, głos komentuje EXCELLENT, SUPER, etc., ale czasem wyjeżdza z prawej strony ekranu głowa jakiegoś kolesia (prawdopodobnie Tobias Boon lub Dan Forden – główni programiści), trzeba wtedy szybko wcisnąć DOWN + F1 lub DOWN + F2 (drugi gracz), a dostaniesz się znów na ziemię do ukrytej postaci o imieniu SMOKE. Gość prawie nie do pokonania.
8. Po 25 wygranych walkach pokazuje się NOIB SABOT – trzeci i ostatni ukryty koleś do rozwałki.
9. Po 250 walkach dostajesz... ARKANOID!

*MortalGulash*

PS. Pełna lista ciosów na str. 20.



Wszystko na sprzedaż









Kintaro rulez!

